

pal mag-

ISSUE #04

Un magazine pal project édité  
à l'occasion de l'exposition  
collective LIMINAL TERRITORIES  
du 5 octobre au 31 octobre 2021



# LIMINAL TERRITORIES.



curated by  
Filippo Lorenzin

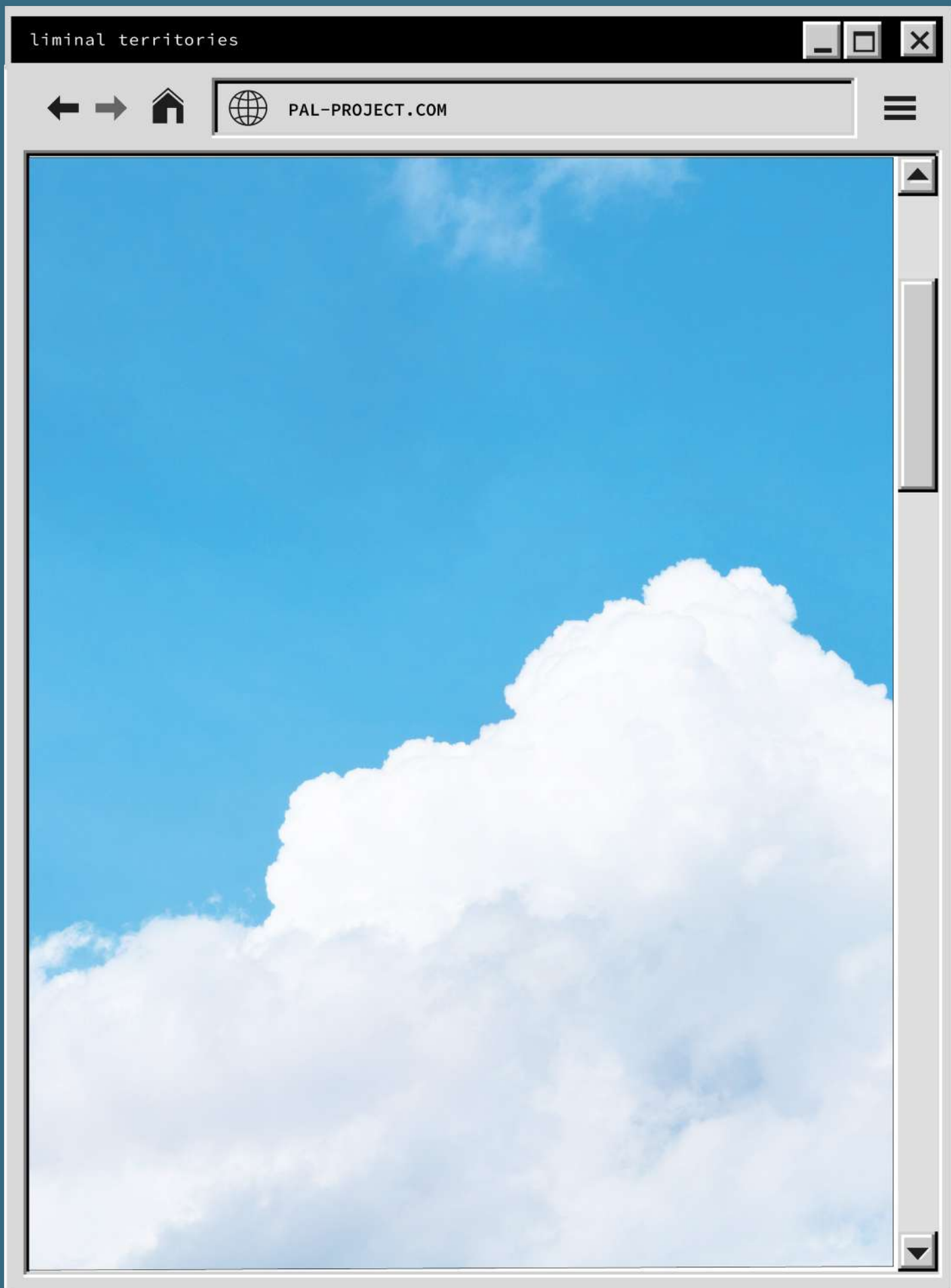
Rosana Antolí - Robbie Barrat - Jim Campbell - Carla Gannis - Guildor -  
Auriea Harvey - Luna Ikuta - Jono - Sasha Katz - Yuma Kishi - Paul  
Pfeiffer - Jan Robert Leegte - Edgar Sarin - Helena Sarin - aurèce vettier

# paal project



LIMINAL  
TERRITORIES.

|                 |       |                                                                                                                                         |
|-----------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>04 – 09</b>  | ..... | <b>statement</b><br><i>statement</i>                                                                                                    |
| <b>10 – 27</b>  | ..... | <b>entrevue</b> <i>de Filippo Lorenzin</i><br><i>par Dani Admiss</i><br><i>interview with Filippo Lorenzin</i><br><i>by Dani Admiss</i> |
| <b>28 – 33</b>  | ..... | <b>essai</b> <i>par Florian Weigl</i><br><i>essay by Florian Weigl</i>                                                                  |
| <b>34 – 89</b>  | ..... | <b>questions réponses</b><br><i>questions &amp; answers</i>                                                                             |
| <b>90 – 103</b> | ..... | <b>annexe</b><br><i>annex</i>                                                                                                           |



# statement

ISSUE #04

pal project

05

# LIMINAL TERRITORIES

## EXPOSITION COLLECTIVE

### COMMISSARIAT DE FILIPPO LORENZIN

Au cours des 120 dernières années, les artistes ont défié avec une force implacable la compréhension de ce que peut être " l'art ". En commençant par les premières avant-gardes qui ont élargi les possibilités de création en mettant en œuvre les nouvelles technologies et en explorant ce que signifie vivre dans des sociétés industrialisées, le fil rouge du 20e siècle a été l'urgence d'échapper aux formats et aux matériaux qui appartiennent traditionnellement à la pratique et au marché de l'art. " Pourquoi devrions-nous utiliser les mêmes outils d'hommes et de femmes qui vivaient il y a trois siècles maintenant, alors que nous vivons au milieu de voitures rapides, dans des villes technologiques connectées les unes aux autres d'une manière qui était inconcevable il y a encore quelques années ? " A cette question beaucoup, au XXe siècle, ont tenté de répondre avec leurs œuvres. En dehors d'un groupe d'artistes qui a continué à explorer les possibilités créatives et conceptuelles offertes par la peinture et la sculpture, en particulier dans les années qui ont suivi la Seconde Guerre mondiale, il y en a eu beaucoup d'autres qui ont rejeté les pratiques traditionnelles dans le but précis d'aller à l'encontre de ce qui avait été fait dans le passé.

*In the past 120 years, artists challenged with unrelenting force the understanding of what "art" can be. Starting with the early avant-gardes that expanded the creative possibilities by implementing new technology and exploring what it means to live in industrialised societies, the 20th century's fil rouge was the urgency to escape the formats and materials that traditionally belonged to art practice and market. "Why should we use the same tools of men and women who lived three centuries ago now, when we live among fast cars, in technological cities connected with each other in a way that was inconceivable until a few years ago?" seems to be one of the questions that in the 20th century many tried to answer with their works. Aside from a group of artists who kept exploring the creative and conceptual possibilities offered by painting and sculpture, especially in the years after WWII, there have been many significant others who rejected the traditional practices with the specific purpose of going against what was done in the past.*



LIMINAL  
TERRITORIES.

EXPOSITION  
COLLECTIVE

GROUP SHOW

GROUP SHOW

L’art numérique, né au début des années 1950, a commencé comme un hybride. Si l’outil utilisé pour faire de l’art était presque tout neuf, les ordinateurs, les premiers créatifs qui ont expérimenté avec, étaient profondément influencés par l’art contemporain de leur époque. Les premières œuvres d’art générées par ordinateur s’inspiraient de l’op art d’une manière qui rappelle le mouvement pictorialiste, l’un des premiers mouvements photographiques artistiques du 19e siècle ; dans les deux cas, les premiers adeptes d’une technologie ont été influencés par ce qui était considéré comme un art à part entière pour créer de nouvelles œuvres. Comme la photographie, l’art numérique est passé par de nombreuses étapes créatives au fil des ans, au point de développer un ensemble de qualités distinctives qui ne peuvent être reproduites dans d’autres médias. Les grandes installations interactives spécifiques à un site ne peuvent pas être traduites dans d’autres formats, de la même manière que l’expérience narrative de la visite d’un site web créé par un artiste est unique.

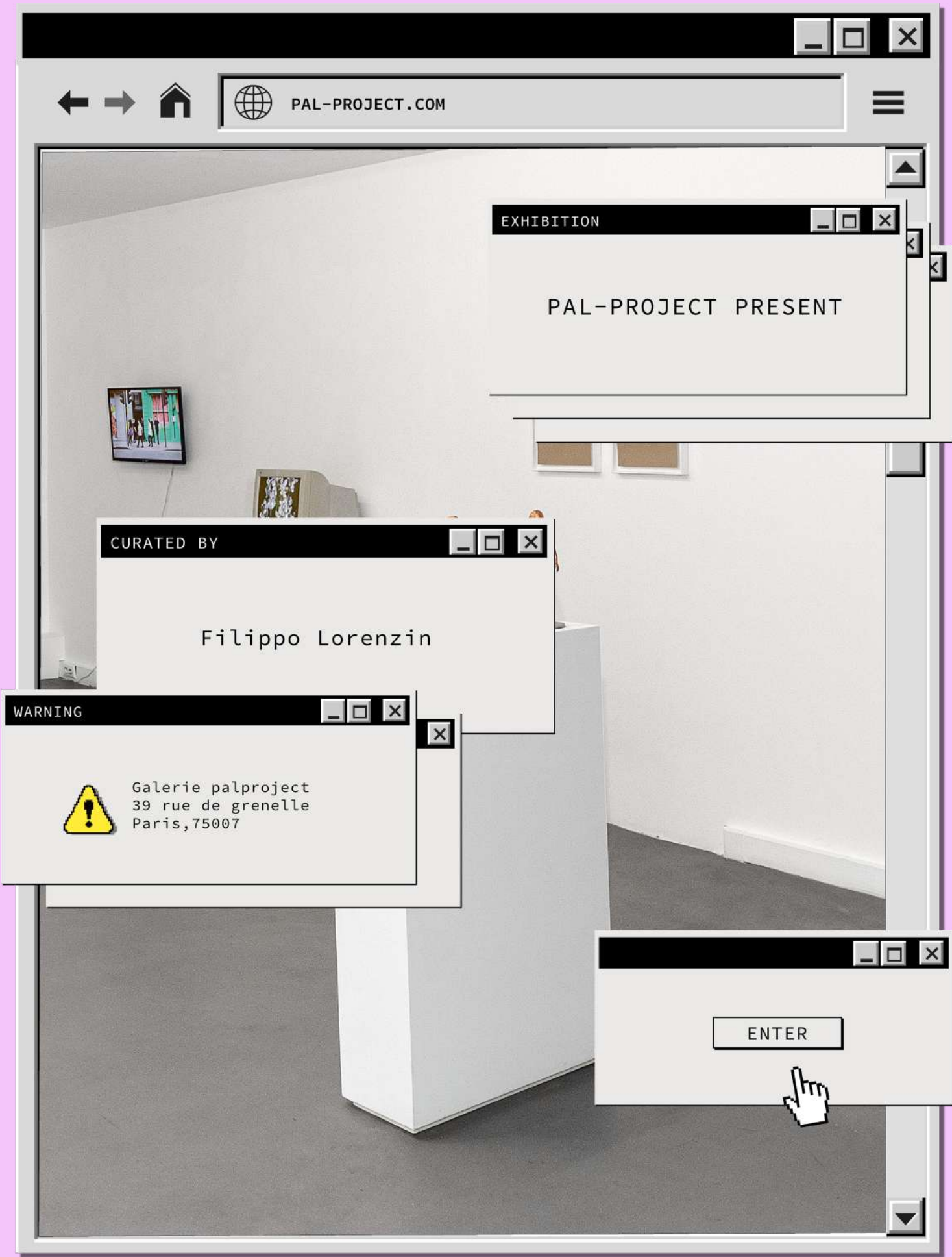
*Digital art, born in the early 1950s, started as a hybrid; if the tool used to make art was almost brand new, the computers, the first creatives who experimented with it were deeply influenced by the contemporary art of their time. Early computer-generated art was inspired by op art in a way that reminds the pictorialist movement, one of the first artistic photographic movements in the 19th century; in both cases, the early adopters of a technology were influenced by what was understood as proper art to make new works. As photography, digital art has gone through many creative stages over the years to the point of developing its own distinctive set of qualities that can’t be replicated in other media. Big, site-specific interactive installations can’t be translated in other formats in the same way the narrative experience of visiting an artist-made website is unique.*

TEXTE DE  
TEXT BY  
Filippo Lorenzin

Avec Liminal Territories, je propose une nouvelle perspective sur les tendances actuelles de l’art numérique en abordant de manière plus large les contextes historiques et artistiques qui nous permettent de considérer les GIFs et les scans 3D comme des œuvres d’art. L’influence exercée par l’histoire de l’art dite traditionnelle sur les artistes contemporains travaillant avec des outils numériques a été explorée en tenant compte non seulement des caractéristiques stylistiques mais aussi des changements socio-politiques qui façonnent encore la façon dont nous considérons et apprécions l’art et la culture en général. L’exposition est l’occasion de découvrir la pratique artistique de créateurs contemporains qui utilisent des technologies de pointe telles que l’impression 3D, les processus d’intelligence artificielle générative et la modélisation numérique pour explorer la réalité d’une manière qui, à des degrés divers, rend hommage aux styles et mouvements artistiques du passé. En étudiant les approches créatives distinctes d’un groupe d’artistes internationaux, j’aimerais offrir à un public habitué à apprécier les œuvres d’art traditionnelles la possibilité de découvrir les tendances contemporaines les plus intéressantes en matière d’art.

*With Liminal Territories I propose a new perspective on the current trends in digital art by addressing the broader historical and artistic contexts that allow us to look at GIFs and 3D scans as works of art. The influence exerted by so-called traditional art history on contemporary artists working with digital tools has been explored taking in consideration not only stylistic features but also socio-political changes that still shape the way we consider and enjoy art and culture at large. The exhibition is an opportunity to learn about the art practice of contemporary creatives who use cutting-edge technology such as 3D printing, AI-generative processes and digital modelling to explore reality in ways that, to various degrees, pay homage to art styles and movements of the past. By investigating the distinct creative approaches of a group of selected international artists, I'd like to offer a public used to enjoying traditional art works a chance to learn about the most interesting contemporary trends in art.*

CURATED BY FILIPPO LORENZIN



# entrevue

# INTERVIEW OF FILIPPO LORENZIN

## BY DANI ADMISS

Dani Admiss est une commissaire d'exposition et chercheuse indépendante anglaise d'origine iranienne basée à Édimbourg. Ses projets s'inscrivent dans les domaines interdépendants de l'art, du design, de la science et de la technologie. Elle s'intéresse aux enchevêtrements sociaux et matériels qui émergent des mondes cartographiés de manière extensive et ses projets explorent le commissariat d'exposition comme une pratique de storytelling, imaginée et recherchée. Admiss est actuellement boursière Stanley Picker (2020-21) à la galerie Stanley Picker et à l'université de Kingston, à Londres. Elle est commissaire à la transmediale 2021-22, à Berlin, et dirige Dark Conservation, un projet de recherche curatoriale à long terme qui repense le rôle des pratiques de conservation écologique dans des contextes élargis. Elle est fondatrice de Playbour, une plateforme de co-création sur le travail numérique, et a travaillé sur divers projets de curation et d'exposition au Royaume-Uni et à l'étranger. Elle enseigne au NCAD, à Dublin, et est titulaire d'un doctorat en «World-Building in Curating Art and Design» à l'université de Sunderland, à Sunderland (2019). Doctorat entrepris grâce à une bourse d'études financée par l'AHRC (2014-2017).

*Dani Admiss is an independent Iranian-English curator and researcher based in Edinburgh. Her projects operate across the interlinking fields of art, design, science and technology. She is interested in the social and material entanglements that surface from extensively mapping worlds and her projects explore curating as a collective storytelling practice, imagined and pursued. Admiss is currently Stanley Picker Fellow (2020-21) at Stanley Picker Gallery and Kingston University, London. She is curator at transmediale 2021-22, Berlin and runs Dark Conservation, a long-term curatorial research project that rethinks the role of ecological conservation practices in expanded contexts. She is founder of Playbour, a co-creation platform on digital labour and has worked on various curatorial projects and exhibitions in the UK and internationally. She teaches at NCAD, Dublin, and holds a PhD in 'World-Building in Curating Art and Design' at Sunderland University, Sunderland (2019). It was undertaken with an AHRC funded studentship (2014-2017).*



| pal mag. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | <p><b>DANI ADMISS : LA LIMINALITÉ EST UN THÈME PERTINENT À EXPLORER APRÈS UNE PANDÉMIE PLANÉTAIRE, ALORS QUE DE NOMBREUSES PERSONNES ONT TRAVERSÉ UNE PÉRIODE LONGUE DE CIRCONSTANCES PROFONDÉMENT DÉSORIENTANTES. J'AI TOUJOURS CONSIDÉRÉ LA RÉALISATION D'EXPOSITIONS COMME UN PROCESSUS QUI NOUS OBLIGE À NOUS ENGAGER ACTIVEMENT DANS LA LIMINALITÉ, COMME UN PROCESSUS AUTORÉFLEXIF D'APPRENTISSAGE ET DE RISQUE. COMMENT AS-TU CHOISI LA «LIMINALITÉ» COMME OBJECTIF POUR L'EXPOSITION ET QU'EST-CE QUE TU VEUX CONSERVER OU ÉTENDRE PAR RAPPORT AUX DÉBATS ANTÉRIEURS SUR LA LIMINALITÉ ET LA PRODUCTION ARTISTIQUE ?</b></p> | <p><b>FILIPPO LORENZIN :</b> La zone grise où deux ou plusieurs forces se touchent est, pour moi, bien plus intéressante que les domaines absolus et définitifs. En vertu de la ductilité du code numérique, l'art réalisé avec des outils numériques est naturellement enclin à être produit et apprécié comme le résultat d'une approche qui fonctionne dans les interstices des domaines spécialisés ; c'est parce que presque tout peut être trouvé et fait en ligne que les œuvres exposées sur Internet sont ouvertes à des interprétations qui n'ont rien à voir avec la théorie de l'art. Il s'agit d'un processus qui, dans le contexte des environnements en ligne, a vu le jour il y a plus de 25 ans avec le net.art, mais qui va bien au-delà des actions situationnistes des années 1960 et des premières performances de Dada il y a plus d'un siècle. Habiter l'espace liminal entre les définitions officielles et permanentes tout en défiant les étiquettes est inhérent à l'art numérique. L'exposition vise à explorer ce territoire inexploré avec des artistes qui défient les catégorisations et créent des œuvres qui ne sont pas définies par les outils utilisés pour les réaliser.</p> | <p><i>of both learning and risk. How did you settle on «liminality» as a lens for the exhibition and what do you want to keep or extend in relation to earlier debates on liminality and artistic production?</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|          | <p><i>DANI ADMISS: Liminality is a pertinent theme to explore after a planetary-wide pandemic when many have undergone a prolonged stretch of profoundly disorienting circumstances. I've always thought of exhibitionmaking as a process that requires us to actively engage liminality, as a self-reflexive process</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <p><i>The grey area where two or more forces touch each other is, to me, way more interesting than absolute, definitive fields. In virtue of the digital code's ductility, art made with digital tools is naturally prone to be produced and enjoyed as the result of an approach that works within the interstices of specialistic fields; it is because almost everything can be found and done online that works displayed on the internet are open to interpretations that have nothing to do with art theory. It is a process that, in the context of online environments, originated over 25 years ago with net.art but that goes way beyond to Situationist actions in the 1960s and the first Dada performances more than a century ago. To inhabit the liminal space in between official and permanent definitions while defying any given labels is inherent to digital art. The exhibition aims at exploring this uncharted territory with artists who challenge categorisations and make works that are not defined by the tools used to make them.</i></p>                                                                                                                                            | <p><b>DA : EN TANT QUE COMMISSAIRE D'EXPOSITION, TA RECHERCHE SE CONCENTRE SUR LES RELATIONS ENTRE CE QUE TU DÉCRIS COMME LE «CONTEXTE ÉLARGI DE L'HISTOIRE DE L'ART» ET L'ART NUMÉRIQUE. LA SÉLECTION DES ŒUVRES DE L'EXPOSITION REFLÈTE CE DOMAINE DE RECHERCHE, EN PARTICULIER L'ATTENTION QUE TU PORTES À L'OBSERVATION DES RELATIONS ENTRE CES PRATIQUES ET HISTOIRES PARALLÈLES, TELLES QUE LA BEAUTÉ, LE SIMULACRE ET LA CRITIQUE DU CANON DE L'HISTOIRE DE L'ART OCCIDENTAL. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR TES RECHERCHES ET SUR CE QUI, SELON TOI, RÉSULTE DE LA CARTOGRAPHIE DE CES CONNEXIONS ?</b></p> |
|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p><i>I've always been interested in the process of making art due to the fact it is a privileged way to understand the social contexts in which artists lived and worked. By looking at how some of the most creative figures in history reacted to events happening in their lifetime one can understand what value their work actually had and this helps to map the often unsung connections between socio-cultural aspects of a given society and the artistic product that sprung from it. A recurrent aspect of my research is the ongoing, almost never changing psyche of humans; cavemen and modern humans shared the same senses, what changed is the context and the way we understand our role in the world. Certain external stimuli affect us in 2021 in the same way they impressed humans for millennia and there are approaches to art, both in terms of making it and enjoying it, that tend to repeat every now and then.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p><i>research, particularly the attention you give to noticing the relations between these parallel practices and histories, such as beauty, simulacrum , and a critique of the western art history canon. Can you tell us more about your research and what do you think comes from mapping these connections ?</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p><b>FL :</b> Il y a quinze ans encore, l'art numérique était le fait d'un petit groupe d'artistes qui, souvent, ne se présentaient même pas comme tels. Il s'agissait d'un domaine largement ignoré par les institutions artistiques et les grands acteurs traditionnels de la culture, ce qui signifie que toute une génération de créatifs pouvait explorer la manière dont les ordinateurs et internet pouvaient être utilisés de manière disruptive et signifiante. À l'époque, de nombreuses œuvres numériques se concentraient sur le langage, le code, la grammaire même d'un objet numérique ; c'est à ce moment-là que le monde dit «IRL» a été traduit, petit à petit, en un doppelgänger numérique, et les artistes ont ressenti l'urgence d'examiner ce processus de médiation pour en apprendre davantage sur sa signification. Avec l'essor des médias sociaux contemporains et la popularisation des appareils portables il y a dix ans, la culture numérique est devenue accessible à un public plus large ; ce changement a entraîné un accord tacite selon lequel ce qui se passe en ligne se passe également dans le monde réel. Aujourd'hui, il est difficile d'imaginer un fossé entre les événements qui se déroulent sur les médias sociaux numériques et les répercussions qu'ils ont dans le monde physique. Les artistes travaillant avec des médias numériques ne peuvent tout simplement pas ignorer cet état de fait dans leurs œuvres. Il est intéressant de cartographier les recherches d'artistes appartenant à différentes générations et qui explorent presque les mêmes thématiques - comme tu l'as indiqué, la dichotomie humain/machine, matériel/immatériel et les autres. Je crois qu'un certain art numérique vise à renverser ces catégories parce que c'est la culture numérique et les contextes sociaux contemporains qui font de même.</p> <p><i>Until 15 years ago, digital art used to be made by a small group of artists that often didn't even present themselves as such. It was a field that was mostly ignored by art institutions and traditional big culture players, meaning that a whole generation of creatives could explore how computers and the internet could be used in a disruptive, meaningful way. At the time, the focus of many digital works was the language, the code, the very grammar of a digital object; it was then when the so-called IRL world was getting translated, bit by bit, in a digital doppelgänger, and artists felt the urgency to look into this mediating process to learn more about what it meant. With the rise of contemporary social media and the popularisation of handheld devices 10 years ago, digital culture became available to a larger public; this change brought to the unspoken shared agreement that what happens online</i></p> | <p><i>DA: In a western, northern hemisphere context, so much of contemporary debate across art and technology today is concerned with rethinking binaries that have been inherited and normalised as ‘the way things are’. I’m thinking of human/machine, material/immaterial, real/fake, on/offline, nature/culture. Many of the works play around with these false dichotomies, such as Guildor’s buffering translated as performance or Katz’s weird and hyperreal 3D bodies. Why do you think so much digital art focuses on working to undo these categories?”</i></p> | <p><i>happens IRL as well. Nowadays, it is difficult to imagine a divide between events taking place on digital social media and the repercussions they have in the physical world. Artists working with digital media simply can't ignore such state of things in their works. It is interesting to map the research of artists belonging to different generations exploring almost the same themes- as you indicated, the dichotomy human/machine, material/immaterial and the others. I believe that certain digital art aims at overturning these categories because it is the digital culture and the contemporary social contexts that do the same.</i></p> |
|                     | <p><b>DA : DANS LE CONTEXTE DE L'OCCIDENT ET DE L'HÉMISPHERE NORD, UNE GRANDE PARTIE DU DÉBAT CONTEMPORAIN AUJOURD'HUI SUR L'ART ET LA TECHNOLOGIE VISE À REPENSER LES BINARITÉS HÉRITÉES ET NORMALISÉES COMME ÉTANT « LA RÉALITÉ ». JE PENSE À L'HOMME ET À LA MACHINE, AU MATÉRIEL ET À L'IMMATÉRIEL, AU RÉEL ET AU FAUX, AU MONDE EN LIGNE ET HORS LIGNE, À LA NATURE ET À LA CULTURE.DENOMBREUSES ŒUVRES JOUENT AVEC CES FAUSSES DICHOTOMIES, COMME LA MISE EN MÉMOIRE TAMPON TRADUITE EN PERFORMANCE DANS L'OEUVRE DE GUILDOR, OU LES CORPS BIZARRES ET HYPERRÉALISTES EN 3D DE KATZ. POURQUOI PENSES-TU QU'UNE SI GRANDE PARTIE DE L'ART NUMÉRIQUE S'ATTACHE À DÉFAIRE CES CATÉGORIES ?</b></p> | <p><i>" À l'époque, de nombreuses œuvres numériques se concentraient sur le langage."</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| LIMINAL TERRITORIES | entrevue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 17                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

Rosana Antolí, Robbie Barrat,  
Jim Campbell, Carla Gannis,  
Guildor, Auriea  
Harvey, Luna Ikuta, Jono,  
Yuma Kishi, Sasha Katz,  
Jan Robert Leegte,  
Paul Pfeiffer, Helena Sarin,  
Edgar Sarin, aurèce vettier.

**DA : POUR MOI, LES RÉSEAUX NEURONAUX GAN SONT HYPNOTIQUEMENT LIMINAUX DANS LEUR ESTHÉTIQUE. DANS LES ŒUVRES DE KISHI, SARIN ET AURÈCE VETTIER QUI SE TROUVENT DANS L'EXPOSITION, J'AIME LE MORPHING FANTOMATIQUE ET PROCESSUEL ET LES AUTRES FORMES ET D'IMAGES POSSIBLES QUI PEUVENT RÉsulTER DE L'UTILISATION DU MACHINE LEARNING DANS LA CRÉATION D'ŒUVRES D'ART. DANS LES ŒUVRES DE KISHI ET D'AURÈCE VETTIER, EN PARTICULIER, LES IMAGES QU'ILS CRÉENT FUIENT LES CATÉGORIES DÉLIMITÉES QUE NOUS LEUR ATTRIBUONS (COMME LE PORTRAIT OU LA BOTANIQUE), ET SONT TOUJOURS PRISES DANS DES RELATIONS DE DEVENIR QUELQUE CHOSE D'AUTRE, MAIS EN MÊME TEMPS, ELLES FAÇONNENT LES CONDITIONS DES IMAGES À VENIR. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR CES PIÈCES ET SUR LE GAN-ART EN RELATION AVEC LE CARACTÈRE INSTABLE DE LA MÉMOIRE ET DE LA CATÉGORISATION ?**

**FL :** L'art généré par le GAN me rappelle les rêves, car il utilise des éléments sélectionnés de notre réalité pour générer quelque chose qui semble appartenir à notre vie quotidienne, mais avec une touche d'originalité. Les œuvres de Kishi, Sarin et Aurèce Vettier ont presque une qualité tactile dans la façon dont elles font vibrer nos sens ; en générant des images ouvertes à autant de réactions personnelles, le spectateur se sent invité à combler ce qui semble manquer - bien qu'il ne manque rien selon la machine qui a produit ces images.

*GAN-generated art reminds me of dreams because it uses selected elements of our reality to generate something that feels like belonging to our everyday life but with a twist. The works of Kishi, Sarin and Aurèce Vettier have almost a tactile quality in the way they tingle our senses; by generating images that are open to as many as personal reactions, the viewer feels invited to fill in what looks like it's missing - although there's nothing missing according to the machine that produced those images.*

*DA: To me, GAN neural networks are hypnotically liminal in their aesthetic. In Kishi, Sarin and Aurèce Vettier's works in the exhibition I love the ghostly, processual morphing and what possible other forms and images may come from using ML in the creation of artwork. Particularly in Kishi and Aurèce Vettier's works the images they make leak across the bounded categories we place on them (as portraiture or botany), and as always caught in relations of becoming something else but at the same time shaping the conditions of the images yet to come. Can you tell us more about these pieces and GAN-art in relation to the glitchiness of memory and categorization?*



**#13 YUMA KISHI, Man, 2021**  
Impression sur toile,  
50 × 60 cm.

| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |    |  |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
|                     | <p><b>DA : LES ACTIONS DE DÉFAIRE OU D'ANNULER SEMBLENT FIGURER DANS UN CERTAIN NOMBRE D'ŒUVRES DE L'EXPOSITION, QU'IL S'AGISSE DE DÉFAIRE DE VIEUX RÉCITS EN FAVEUR DE LA CRÉATION DE NOUVEAUX JEUX DE DONNÉES (AURÈCE VETTIER), DE FORMES/MODÈLES (AURIEA), DE SUJETS (GANNIS), DE MATÉRIAUX (CAMPBELL) OU DE L'ESPACE DE PRODUCTION (EDGAR SARIN). À VOTRE AVIS, QU'EST-CE QUI EST SI PUISSANT DANS LE FAIT DE DÉFAIRE/ANNULER LES PRATIQUES NUMÉRIQUES EN CE MOMENT ?</b></p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |    |  |
|                     | <p><i>DA: The actions of unmaking or undoing seem to figure in a number of the works in the exhibition, either as undoing old narratives in favour for the creation of new datasets (Aurèce Vettier), forms models (Auriea), subjects (Gannis), materials (Campbell) or the space of production (Edgar Sarin). What is so powerful about undoing/unmaking in digital practices at this moment do you think?</i></p>                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |    |  |
|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p><b>FL :</b> L'acte de créer quelque chose avec des outils numériques ressemble à un tour de magie ; le public n'est souvent pas censé voir ou même imaginer le processus qui se cache derrière le résultat final. Les logiciels et le matériel utilisés par les artistes sont conçus de telle sorte qu'il est difficile de retracer les étapes qui ont mené à la production de l'œuvre, qu'il s'agisse d'un modèle 3D ou d'un roman. J'ai lu un jour que les historiens de la littérature devaient se battre ces dernières années parce que les écrivains contemporains utilisent des programmes qui n'enregistrent pas les modifications apportées au fil du temps, laissant derrière eux l'histoire du processus qui mène au résultat final, le livre. Avec l'art numérique, la même chose se produit ; nous savons quand les artistes ont présenté des œuvres et souvent quels outils nous devons utiliser pour les exposer, mais nous ne savons pas comment ils les ont réellement réalisées. C'est l'une des raisons pour lesquelles je suis si intrigué par la pratique des artistes que tu as mentionnés ; chacun d'entre eux prend du recul afin de voir quelles parties de leurs projets peuvent être laissées à la vue et à l'appréciation du public d'une manière plus directe et significative.</p> <p><i>The act of making something with digital tools resembles a magic trick; the public is often not meant to see or even imagine the process behind the final result. The very software and hardware used by artists are designed so that it is difficult to track back the steps that led to the production of the work, whether it is a 3D model or a novel. I read once about the struggles that literature historians are going through in these years because contemporary writers use programs that don't record the edits that are implemented over time, leaving behind the history of the process that leads to the final result, the book. With digital art, the same thing happens; we know when artists presented works and often what tools we need to display them but we don't know how they actually made them. This is one of the reasons why I'm so intrigued by the practice of the artists you mentioned; each of them takes a step back in order to see what parts of their projects can be left to be seen and enjoyed by the public in a more direct and meaningful way.</i></p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |    |  |
|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p><b>DA : LE LANGAGE A TOUJOURS JOUÉ UN RÔLE IMPORTANT DANS LA FAÇON DONT NOUS PENSONS ET THÉORISONS LA PRATIQUE DES (NOUVEAUX) MÉDIAS. DANS L'EXPOSITION, J'AI ÉTÉ FRAPPÉ PAR LE NOMBRE DE FORMES DIFFÉRENTES DE TRADUCTION QU'IL Y A DANS LES DIFFÉRENTES ŒUVRES. JE PENSE EN PARTICULIER À PATATAP DE JONO, QUI SEMBLE ÊTRE UN JEU MERVEILLEUSEMENT GÉNÉRATIF, MAIS IL Y EN A BEAUCOUP D'AUTRES ! ON ME RAPPELLE TOUJOURS QUE LA TRADUCTION N'EST PAS SEULEMENT UN PROJET DE COPIE (COMME ON L'ENTEND SOUVENT) MAIS QU'ELLE EST PRODUCTIVE - ELLE CRÉE UNE TROISIÈME CHOSE OU UN TROISIÈME ESPACE DISTINCT DE CE QU'IL L'A PRÉCÉDÉ. POUR TOI, COMMENT LA TRADUCTION PEUT-ELLE FIGURER DANS L'EXPOSITION, ET PLUS GÉNÉRALEMENT DANS LES PRATIQUES DES ARTS NUMÉRIQUES ET MÉDIATIQUES ?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p><b>FL :</b> La traduction est cruciale depuis que les humains ont commencé à communiquer entre eux il y a des millénaires. L'acte même de communiquer peut être compris comme une forme de traduction ; je traduis ce que je veux dire en signes, qu'il s'agisse de mots parlés, de gestes de la main ou d'une lettre écrite à la main. Plus le monde est devenu interconnecté au cours des dernières décennies, plus vite nous avons réalisé à quel point il est émotionnellement et psychologiquement exigeant de créer un terrain d'entente commun où nous ne présumons pas que ce que nous disons ne sera pas compris par tout le monde comme nous le voulions à l'origine. C'est une tâche difficile qui me rappelle ce que Walter Benjamin a écrit sur les traducteurs ; il a proposé qu'une vraie traduction soit transparente, que l'accomplissement final de toutes les traductions soit l'obtention du langage définitif de manière à ce que l'original s'élève dans un air linguistique plus élevé. En s'inspirant des théories de Platon, c'est comme si tout, même l'original, était une version d'une idée plus pure que l'on peut laisser entrevoir en la traduisant sous d'autres formes. En ce sens, les œuvres exposées ici, qui sont présentées sous une forme différente, moins numérique, suggèrent d'autres aspects de l'original qui n'auraient pas été explorés autrement.</p> <p><i>Translating is crucial since humans started communicating with each other millennia ago. The very act of communicating can be understood as a form of translation; I'm translating what I feel I want to say into signs, whether these are spoken words, hand gestures or a hand-written letter. The more the world got interconnected over the past decades, the faster we realised how emotionally and psychologically demanding it is to create a shared common ground where we don't presume that what we say won't be understood by everybody in the way we originally wanted. This is a difficult task that reminds me of what Walter Benjamin wrote about translators; he proposed that a real translation is transparent, that the final achievement of all translations is the attainment of the conclusive language</i></p> |    |  |
| LIMINAL TERRITORIES |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | entrevue                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 23 |  |

*”Les logiciels et le matériel utilisés par les artistes sont conçus de telle sorte qu’il est difficile de retracer les étapes qui ont mené à la production de l’œuvre.”*

*”Les logiciels et le matériel utilisés par les artistes sont conçus de telle sorte qu’il est difficile de retracer les étapes qui ont mené à la production de l’œuvre.”*

*DA: Language has always played a significant role in how we come to think about and theorise (new) media practice. In the exhibition, I was struck at how many different forms of translation there are in the different artworks. I’m thinking particularly about Patatap by Jono, which appears to be a wonderfully generative game, but there are many more! I’m always reminded that translation isn’t solely a project of copying (as it is often understood) but it is productive – it makes a third thing or space distinct from what came before. How might translation figure in the exhibition for you, and more generally for digital and media art practices?*

*in a way that the original rises into a higher linguistic air. Taking inspiration from Plato’s theories, it is as if everything, even the original, was a version of a purer idea that can be hinted at by translating it into other forms. In this sense, the works exhibited here that are presented in a different, less digital form, suggest other aspects of the original that would have not been explored otherwise.*

**DA : UN CERTAIN NOMBRE D'ŒUVRES D'ART JOUENT AVEC DIFFÉRENTES RÉOLUTIONS D’AFFICHAGE - CERTAINES SONT EN TRÈS HAUTE RÉOLUTION (IKUTA), D’AUTRES SONT DÉLIBÉRÉMENT BASSES (CAMPBELL, PFEIFFER), UNE EST HYPERRÉELLE (KATZ) ET QUELQUES-UNES SONT ENTIÈREMENT HORS DE L'ÉCRAN. LA RÉOLUTION EST UN SYSTÈME DE VALEURS EN SOI DANS LA PRATIQUE NUMÉRIQUE. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR LES ESPACES INDISTINCTS DU RÉALISME ET SUR L'UTILISATION D'ŒUVRES D'ART NON TECHNOLOGIQUES POUR PARLER DE THÈMES NUMÉRIQUES ?**

*DA: A number of the artworks play around with different resolution displays – some are super high resolution (Ikuta), some are purposefully low-fi (Campbell, Pfeiffer), one is hyperreal (Katz) and a few are outside of the screen entirely. Resolution is a value system unto itself in digital practice. Can you tell us more about the blurred spaces of realism and using non-technological artworks to talk about digital themes?*

**FL :** J'ai toujours été fasciné par la façon dont les artistes et les créateurs ressentent le besoin de supprimer ou d'ajouter des détails dans leurs œuvres, qu'il s'agisse d'un roman, d'une sculpture en marbre ou d'une performance sur Skype, en fonction de ce qu'ils souhaitent transmettre ou suggérer au public. Un manque de détails n'entraîne pas nécessairement une confusion ou une représentation amoindrie de la réalité ; le fait même que l'artiste décide de présenter le moins de détails possible fournit des informations au spectateur. Je pense que, ce qu'un œil contemporain et exercé pourrait percevoir comme une représentation fidèle de la réalité serait très probablement considéré comme illisible par une personne d'une autre époque ou d'une autre culture. Lorsque Claude Monet a exposé Impression, soleil levant en 1874, il a été critiqué par ses contemporains parce que le tableau ressemblait à une esquisse enfantine comportant des taches colorées et aucune forme distincte. Je voulais explorer dans l'exposition l'appréhension de la «résolution» en tant que valeur culturellement informée en invitant des artistes qui travaillent avec des outils numériques depuis de nombreuses années - étant souvent parmi les premiers à adopter les nouvelles technologies dès qu'elles sont mises à la disposition du public - sans pour autant en faire le point central de leur travail. Au contraire, leur pratique est influencée par leur expérience des logiciels et des équipements informatiques d'une façon qui va au-delà de la compétence technique et qui reflète l'approche du public contemporain à l'égard des artefacts numériques ; les uns comme les autres savent comment fonctionnent Internet ou un smartphone, c'est une information qu'ils considèrent tacitement comme acquise.

*I've always been fascinated by how artists and creatives feel the need to remove or add details in their works, whether it is a novel, a marble sculpture or a performance on Skype, depending on what they would like to convey or suggest to the public. A lack of details doesn't necessarily lead to confusion or a lesser representation of reality; the very fact that the artist decides to present as fewerless details as possible provides information to the viewer. I believe that what a contemporary, trained eye might perceive as a faithful representation of reality would quite likely be deemed as unreadable by someone from another time or culture. When Claude Monet exhibited Impression, Sunrise in 1874, he was criticised by contemporaries because the painting looked like a rather childish sketch featuring colourful stains and no distinguishable shapes.*

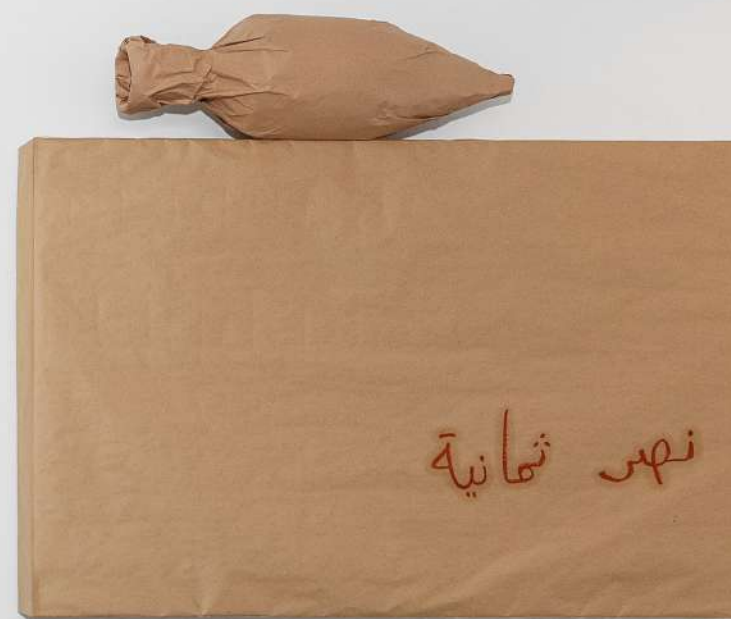
**DA : UN CERTAIN NOMBRE D'ARTISTES AVEC LESQUELS TU AS CHOISI DE TRAVAILLER SONT ÉGALEMENT ENGAGÉS DANS LA FABRICATION ET LA DISTRIBUTION DE NFT. IL Y A EU BEAUCOUP DE CONTROVERSE AUTOUR DES NFT PROPRES ET DES COÛTS ENVIRONNEMENTAUX ET ÉNERGÉTIQUES NON COMPTABILISÉS QUE L'ART NUMÉRIQUE ENGENDRE. EST-CE UN SUJET QUI TE PRÉOCCUPE EN CE MOMENT ?**

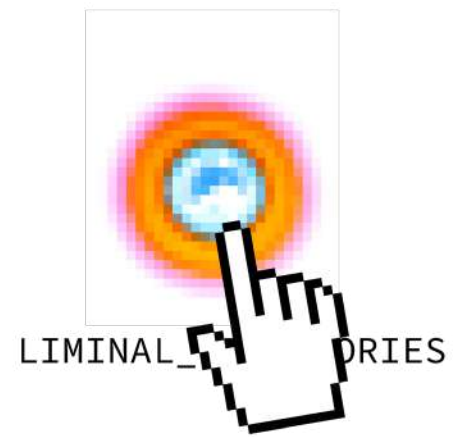
*DA: A number of artists you have chosen to work with are also engaged in making and distributing NFTs. There has been a lot of controversy around clean NFTs and the unaccounted for environmental costs and energy that digital art creates. Is this something on your mind right now?*

*I wanted to explore the understanding of “resolution” as a culturally informed value in the exhibition by inviting artists who have been working with digital tools for many years, often being among the firsts to adopt new technology as soon as they were made available to the public, and that doesn't don't make it the whole point of their work. Instead, their practice is influenced by their experience with digital software and hardware in a way that goes beyond the technical skill and that mirrors the approach of the contemporary public towards digital artefacts; both the parts know how the internet or a smartphone work, it is an information they tacitly take for granted.*

**FL :** C'est certainement le cas. La technologie qui sous-tend les NFT doit être améliorée pour devenir durable et c'est un processus qui demande du temps et un effort collectif. Plus les artistes, les collectionneurs et les experts feront pression pour un changement dans cette direction, mieux ce sera. L'art numérique, en particulier lorsqu'il est présenté en ligne, est souvent présenté comme inclusif du simple fait qu'il est accessible à l'aide d'un navigateur Web mais, pour moi, le terme «inclusif» a un sens plus large ; il devrait être produit et présenté de manière à consommer le moins d'énergie possible. C'est un problème qui concerne les appareils mêmes que nous utilisons pour profiter de ces œuvres ; les iPhone, tablettes, ordinateurs portables et autres sont produits avec un coût énorme pour la planète ; ainsi, dans ce sens tordu, les NFT sont l'incarnation de ces relations problématiques que nous avons avec nos ressources. C'est un aspect qui joue déjà un grand rôle dans la discussion concernant la production et la gestion des NFT et nous devons tous prendre position.

*It certainly is. The technology behind NFTs must be improved in order to become sustainable and this is a process that takes time and communal effort. The more artists, collectors and experts push for a change in that direction the better. Digital art, especially when displayed online, is often presented as inclusive for the mere fact it can be reached with a Web browser but, for me, “inclusive” has a broader meaning; it should be produced and displayed in a way that consumes as least energy as possible. It is a problem that concerns the very devices we use to enjoy these works; iPhone, tablets, laptops and so on are produced at an enormous cost for the planet so, in this twisted sense, NFTs are the embodiment of such questionable relationships we have with our resources. It's an aspect that is already playing a big role in the discussion concerning the production and management of NFTs and we all musttake a position.*





# essai

pal project

UN REGARD  
PROFOND

SUR L'ENVERS  
DU DÉCOR

TECHNOLOGIQUE  
*DE FLORIAN WEIGL*

Attention, il y a de fortes chances qu'en sortant de cette exposition, vous repartiez avec de nouvelles connaissances inattendues sur les systèmes technologiques dissimulés de notre quotidien technologique. Si vous le voulez bien. Laissez-vous surprendre par l'aspect visuel, mais également laissez-vous aller à chercher plus loin. Je vais vous donner un aperçu de ce que les œuvres présentées peuvent apporter en plus de la splendeur visuelle d'une œuvre d'art contemporain quelconque. Un aperçu, en profondeur, de "l'arrière-plan" des systèmes qui se dissimulent dans la technologie de tous les jours.

La possibilité de voir ces éléments a commencé au moment où les commissaires d'exposition ont décidé de ne plus cacher le câblage, les ordinateurs et les lecteurs multimédias lors de la présentation d'œuvres d'art (vidéos ou numériques). Au lieu de cela, ils les incorporent dans la forme de l'exposition, créant involontairement des visiteurs qui sont familiers avec tous les éléments nécessaires à une telle présentation. Cette approche post-média de l'exposition peut être attribuée à la connaissance croissante de ce type de technologie, due à l'accessibilité croissante du divertissement à domicile. Mais ces nouvelles formes de présentation des œuvres d'art étaient particulièrement nécessaires pour que le public puisse apprécier tout le savoir-faire de l'artiste qui a participé à la création. Dans l'art numérique, ce savoir-faire a une très forte composante technologique. En présentant les œuvres de cette manière, le public a la possibilité de plonger plus profondément dans le processus, de la même manière qu'en regardant de près chaque coup de pinceau, mais en même temps, cela lui permet de voir l'envers

du décor ou les éléments constitutifs de l'œuvre. Expliquer au public le fonctionnement des systèmes avec lesquels les artistes travaillent. J'aimerais vous présenter brièvement certaines des pièces que l'on peut trouver dans cette exposition.

En regardant au-delà du zoetrope et de sa capacité à créer des images en mouvement à partir d'une image fixe et des animations hypnotiques, belles, spatiales et organiques des "Latent Doodles" d'Helena Sarin, vous verrez combien elles révèlent l'efficacité menaçante des réseaux informatiques génératifs (GAN ou Generative Adversarial Networks) qui sont visibles dans chaque image et qui calculent toutes les options possibles, ne laissant aucun espace entre elles. Même si le fait de travailler avec ces systèmes élaborés permet à la pratique de Sarin d'introduire une certaine imprévisibilité dans son travail, qui appelle à la ré-imagination - laissant tant de choses à trouver à travers l'œil de l'artiste - elle visualise d'autre part comment des milliards d'options peuvent être simplement explorées par les systèmes artificiels, au-delà de l'incalculable, prédisant tous les résultats possibles et ne laissant rien au hasard. Dans cette œuvre, on voit comment cela ramène à la nature organique, mais aussi comment cette même technique peut rendre accessibles des systèmes sans erreurs possibles et des calculs d'options artificielles.

La très forte, inquiétante et pourtant belle série de toiles basées sur des portraits du baroque français intitulée "Studies of Collage of Paintings for Humanity" (2020) de Yuma Kishi renvoie le même effet. Dans cette image contemporaine de transition ou de morphologie, vous avez un sentiment de mouvement. C'est reconnaissable, cette série joue avec l'histoire de l'art, et montre beaucoup de savoir-faire. Mais si vous y regardez de plus près, elle dévoile également les logiciels de reconnaissance faciale et montre la précision des systèmes de détection des visages. Il suffit de peu de choses pour qu'ils reconnaissent un visage.

- Les titres resteront-ils les mêmes ? Ou seront-ils également modifiés ?

J'aimerais vous mettre au défi de regarder une fois de plus votre œuvre d'art préférée, en réfléchissant aux astuces qui pourraient être utilisées pour que les illusions puissent résoudre des problèmes pratiques, ou à la manière dont vous fonctionnez en tant qu'utilisateur au sein de l'infrastructure visée, ou encore au rôle que vous jouez en observant l'observé. Déballer cette exposition d'une manière différente. Voyons ce que vous allez voir et apprendre.

Florian Weigl est commissaire d'exposition au V2\_, Lab for the Unstable Media. En tant que commissaire et chercheur, il s'intéresse à l'art et à la technologie contemporaine en tant que reflets de la société, en collaborant avec des artistes dans le développement d'un dialogue critique, d'une réflexion artistique et d'une recherche orientée vers la pratique. Il travaille à la fois sur l'exposition et la co-production d'œuvres et de recherches. Parallèlement à son travail à V2\_, Florian travaille en tant que commissaire indépendant, conférencier invité et conseiller.



# A DEEP LOOK IN, INTO THE TECHNOLOGICAL "BACKSIDE" BY FLORIAN WEIGL.

*Be warned, there is a good chance that by walking out of this exhibition you'll leave with some unexpected new acquired knowledge about underlying technological systems of our everyday technology. If you'll let it. Be amazed by the visual aspect, but let yourself look further. I will share some insight into what the presented works could give in addition to the visual splendor of a regular mindbuppeling contemporary artwork. A peak, deep into this 'backside' of the hidden systems in the everyday technology and everyday systems.*

*The possibility to get these insights started at the moment curators decided to no longer hide the cabling, computers and media-players when presenting (video- or digital-) artworks. But instead incorporate them into the presentation form, unintentionally creating visitors that are familiar with all the necessities for such a presentation. This post-media approach to presentation can be traced back to the allround increasing knowledge of this type of technology, due to the growing accessibility in home entertainment. But these new forms of presenting artworks were especially needed for the audience to appreciate all of the artist's craftsmanship that went into the creation. In digital art this craftsmanship has a very strong technological component. Presenting it this way gave the appreciator the opportunity to dive deeper into the process in a similar manner as looking closely at every single paint stroke, but at the same moment this allowed the audience to look into the backside or building blocks of the work. Explaining it's audience the workings of the systems the artists work with. I'd like to briefly take you through some of the inside that can be found.*

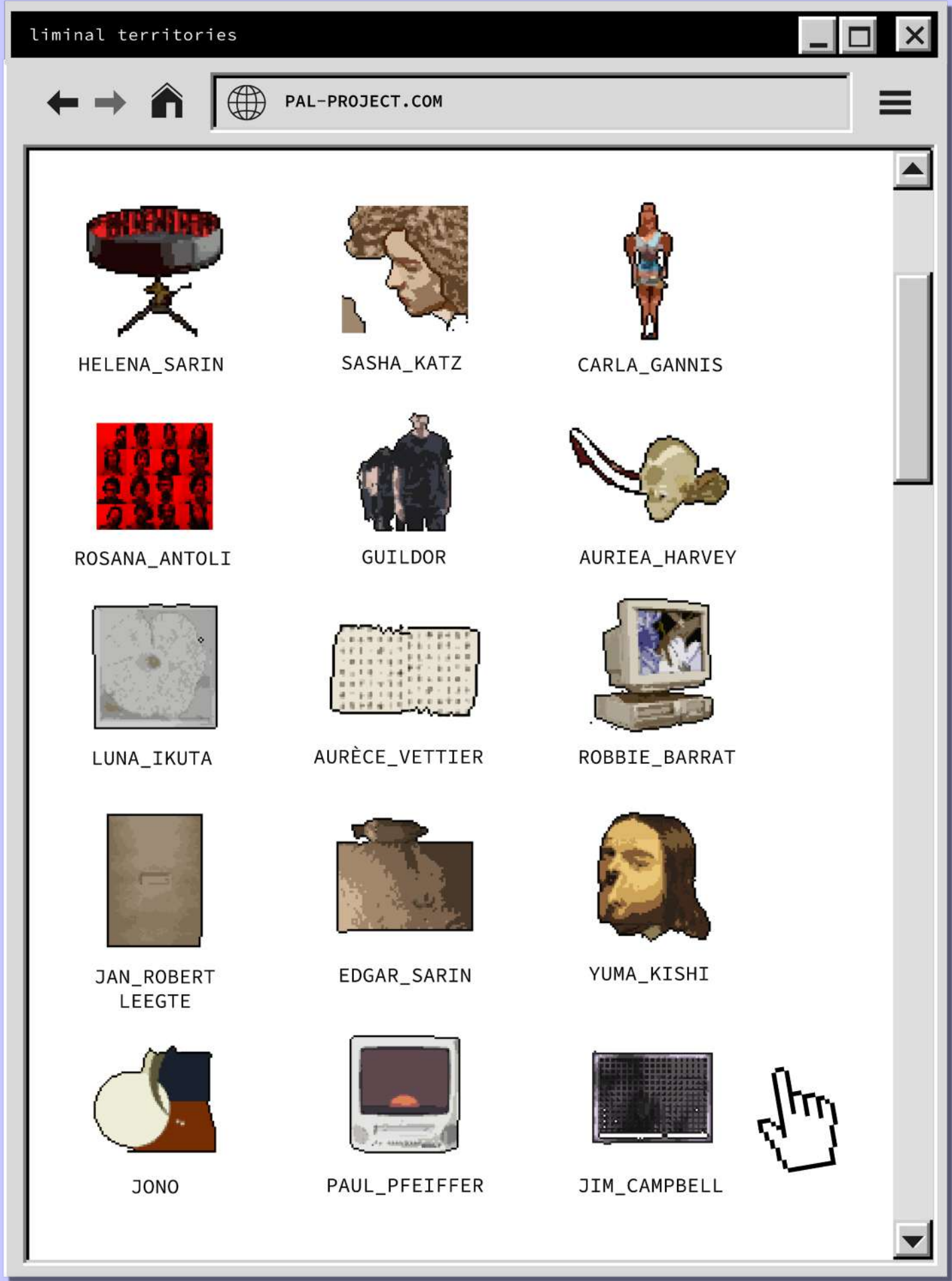
*By looking beyond the zoetrope and its ability to create moving images from still frame and the mesmerising, beautiful, spacey yet organic animations of Helena Sarin's Latent Doodles you'll see how much it gives away about the threatening efficiency of the underlying computer generative networks (GANs or Generative Adversarial Networks) that are visible in every frame which calculates every possible computable*

*option, leaving no space in between. Even when working with these elaborate systems allows Sarin's practice to introduce a certain unpredictability into her work, which appeals to reimagination - leaving so much to find through an artists' eye - it on the other hand visualizes how simply billions of options can be explored by the artificial systems, beyond the incalculable, predicting every possible outcome and leaving nothing to chance. Within the work you see how this brings it back to the organic nature but also shows this same technique can make systems without possible errors and artificial options calculation accessible.*

*The very strong, eerie yet beautiful series stilled canvases based on French baroque portrait paintings in Studies of Collage of Paintings for Humanity (2020) by Yuma Kishi does something similar. Within this contemporary image of transition or morph you get a sense of movement. It's recognizable, playing with art history, showing a lot of craftsmanship. But if you look closely it also unwraps face recognition software and shows how accurate face detections systems are. How little is needed for it to recognize a face.*  
*- Will the title stay the same? Or will they also be adjusted?*

*I would love to challenge you to look at your favorite artwork once more, thinking about what tricks could be used so illusions can solve practical problems, or how you function as a user within the addressed infrastructure, or what your role is in observing the observed. Unpacking this exhibition in a different way. Let's see what you'll see and learn.*

*Florian Weigl is curator at V2\_, Lab for the Unstable Media. As curator and researcher he is interested in art and contemporary technology reflecting on society, in collaboration with artists in the development of critical dialogue, artistic reflection and practice-oriented research. Working on both presenting and co-producing works and research. Alongside his work at V2\_, Florian works as independent curator, guest lecturer and advisor.*



# questions réponses

| pal mag.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------|
| <p>1. Rosana Antolí, page : 40   2. Robbie Barrat, page : 45   3. Guildor, page : 47   4. Auriea Harvey, page : 50   5. Luna Ikuta, page : 57   6. Jono, page : 62   7. Sasha Katz, page : 68   8. Yuma Kishi, page : 73   9. Jan robert Leegte, page : 76   10. Edgar Sarin, page : 82   11. Helena Sarin, page : 84   12. Aurèce Vettier, page : 91  </p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  | <p>The grey area where two or more forces touch each other is used to understand technology only as a tool, but not as a philosophical and conceptual path. My relationship with it was more functional, recording my performances in video to materialize something intangible. It was not until my exhibition ‘Virtual Choreography’ at Arebyte Gallery in London in 2016 - where we met - that my work was in total communion with technology. ‘Virtual Choreography’ is an interactive online platform working as an open database of mundane movements and gestures. In the last few years I have been researching cybernetics, going deeper into ecofeminisms and reading theorists like Donna Haraway. Her essays take science and technology as departure points (i.e. the concept of ‘cyborg’), but she adds to these concepts a strong development of politics and poetics, and these could be relocated within the art world. This is something that interests me, a transgression of our everyday constructions and frontiers. Currently I am initiating a new work development to engage my artistic practice with Virtual Reality and new technologies, merging with scientific data to highlight environmental topics. One is a virtual space: SRGSM, on the open-source WebXR platform Mozilla Hubs. We are giving voice to sea creatures in a fictional narrative, raising questions and consciousness about climate change and ocean problematics through a non anthropocene perspective. And the other project I am working on with Artbiztech, it works as a virtual platform too, where we are creating a space for self identification, giving voice and shapes for all kinds of genders, identities and constructions, a continuously changing new universe made with collecting data worldwide with the digital public participation.</p> |  |           |
| <p><b>FL : DANS NOMBRE DE TES ŒUVRES, TU EXPLORES LA RELATION ENTRE L’HOMME ET SON ENVIRONNEMENT, L’ÉCHANGE RÉCIPROQUE D’ACTIONS ET DE RÉSULTATS. PEUX-TU ME PARLER DU RÔLE JOUÉ PAR LA TECHNOLOGIE DANS TA PRATIQUE ?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  | <p><b>FL : DANS INSTRUCTIONS TO KISS, TU INTERROGES LA FAÇON DONT NOUS RÉAGISSONS AU DÉPLACEMENT ET AUX MOUVEMENTS QUOTIDIENS EN EMPLOYANT UNE TECHNIQUE QUI M’A RAPPELÉ LE THÉÂTRE ÉPIQUE DE BERTOLT BRECHT, À SAVOIR L’ÉNONCIATION DE CHAQUE PETIT GESTE SUR UN TON DE VOIX MONOTONE ET DÉTACHÉ. PEUX-TU DÉVELOPPER CE POINT ?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |           |
| <p><i>FL: In many of your works you explore the relationship between humans and their surroundings, the reciprocal exchange of actions and results. Can you tell me about the role played by technology in your practice?</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  | <p><i>fl: in instructions to kiss, you question how we react to the displacement of everyday movements by employing a technique that reminded me of Bertolt Brecht’s Epic Theatre, namely by enunciating each small gesture in a monotone, detached voice tone. Can you expand on this?</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |           |
| <p><b>1. ROSANA ANTOLÍ :</b><br/>         Avant, je ne comprenais la technologie seulement comme un outil, et non pas comme une voie philosophique et conceptuelle. Ma relation avec elle était plus fonctionnelle, enregistrant mes performances en vidéo pour matérialiser quelque chose d’intangible. Ce n’est qu’à partir de mon exposition ‘Virtual Choreography’ à la Arebyte Gallery de Londres en 2016 - où nous nous sommes rencontrés - que mon travail a été en totale communion avec la technologie. ‘Virtual Choreography’ est une plateforme interactive en ligne fonctionnant comme une base de données ouverte de mouvements et de gestes banals. Ces dernières années, j’ai fait des recherches sur la cybernétique, en approfondissant l’écoféminisme et en lisant des théoriciens comme Donna Haraway. Ses essais prennent la science et la technologie comme points de départ (par exemple, le concept de «cyborg»), mais elle ajoute à ces concepts un fort développement de la politique et de la poétique, et ceux-ci pourraient être relocalisés dans le monde de l’art. C’est quelque chose qui m’intéresse, une transgression de nos constructions et frontières quotidiennes. Actuellement, je suis en train d’initier un nouveau développement de mon travail pour engager ma pratique artistique dans la réalité virtuelle et les nouvelles technologies, et en la fusionnant avec des données scientifiques pour mettre en évidence des sujets environnementaux. L’un d’eux est un espace virtuel : SRGSM, sur la plateforme open-source WebXR Mozilla Hubs. Nous donnons la parole à des créatures marines dans un récit fictif, afin de susciter des questions et une prise de conscience sur le changement climatique et la problématique des océans dans une perspective non anthropocène. L’autre projet sur lequel je travaille avec Artbiztech fonctionne également comme une plateforme virtuelle, où nous créons un espace d’auto-identification, en donnant une voix et des formes à toutes sortes de genres, d’identités et de constructions, un nouvel univers en constante évolution créé en collectant des données dans le monde entier avec la participation du public numérique.</p> |  | <p><b>RA :</b> Bertolt Brecht est une référence importante dans mon travail performatif. Son utilisation de la répétition, de la narration et de l’absurde a été très influente dans ma pratique. Ainsi l’objectif de considérer le public comme des penseurs actifs (et non de simples observateurs) et des participants, crée un ensemble immersif pendant l’action. Avec l’œuvre «Instructions to kiss», j’ai soulevé la question de savoir ce qui se passerait si nous prenions conscience de nos mouvements automatisés. J’étais en résidence artistique à Buenos Aires quand j’ai été invitée à faire une performance sûr mon lieu de travail, mon studio étant aussi ma chambre. Tout le monde était le bienvenu et une seule personne à la fois pouvait entrer. Une lumière rouge, une température très élevée et un environnement très intime.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |           |
| LIMINAL TERRITORIES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  | questions/réponses                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  | ISSUE #04 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  | 41        |

"Parfois, je me sens comme une archéologue des gestes qui cherche à archiver les mouvements"

Une caméra devant une chaise vide et des écouteurs. Chaque participant a été enregistré en train d'écouter et de réagir à une voix froide manipulée par ordinateur, un audio composé d'un texte extrait d'internet qui décrivait des instructions pour apprendre «Comment embrasser». «Embrasser» est un mouvement très automatisé et intime, et nous le faisons toujours accompagné d'une autre personne. Que se passerait-il si nous décontextualisons cette action et que nous la faisons seul ? Que se passerait-il si nous prenions conscience de nos propres chorégraphies automatiques ? La vidéo qui en résulte est une composition d'êtres différents, qui bougent et chorégraphient leurs corps de manière très différente, en écoutant le même son. Cet exercice devient quelque chose de fantastique et d'absurde. Il crée également une empathie avec le spectateur et nous amène à nous interroger sur nos actions quotidiennes.

*Bertolt Brecht is an important reference in my performative work. His use of repetition, narrative and absurdity has been very influential in my practice, and the aim of considering the audience as active thinkers (not mere observers) and participants, creating an immersive whole during the action. With the work 'Instructions to kiss' I raised the question of what would happen if we became aware of our automatised movements. I was in an art residency in Buenos Aires when I was invited to do a performance in my workplace there, my studio was also my bedroom. Everyone was welcome and only one person at the time could enter. A red light, very high temperature and a very intimate environment. One camera in front of an empty chair and some headphones. Each participant was recorded listening and reacting to a cold computer manipulated voice, an audi composed by an extracted text from the internet that described instructions about 'How to kiss'. 'Kissing' is a very automatised and intimate movement, and also we always do it accompanied by another person. What will happen if we decontextualize this action and we do it alone? What would happen if we become conscious of our own automatic choreographies? The resultant video art is a composition of different beings, moving and choreographing their bodies in very different manners, listening to the same audio. This exercise becomes something fantastic and absurd. Creating also an empathy with the viewer and making us question our quotidian actions.*



#1 ROSANA ANTOLÍ  
*Instructions to Kiss, 2016*  
Video, digital, 3'53", HD, sound, color,  
Commissioned by UV Estudios, Buenos Aires

| pal mag. |                                                                                                                                                                                                                                                                                     | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | <p><b>FL : LA RÉPÉTITION DES GESTES, DES SONS ET DES MOUVEMENTS EST UN ÉLÉMENT CENTRAL DE NOMBRE DE TES ŒUVRES, AU POINT QUE L’ON PEUT TROUVER CES SCHÉMAS DANS LES COMPORTEMENTS QUOTIDIENS. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR CET INTÉRÊT POUR LES ASPECTS BANALS DE LA VIE ?</b></p> | <p><b>RA :</b> Le geste reste hors de portée des historiens. In saisissable par nature, le domaine du geste est souvent considéré comme un sujet mineur. Peu d’attention a été accordée aux histoires politiques et aux luttes culturelles qui traversent les différents langages du geste, du style et des attitudes corporelles. Notre “Mundane” incarne notre routine, notre activité quotidienne et nos habitudes ordinaires. Après mon master au Royal College of Arts, j’ai rédigé mon mémoire intitulé «Social Choreography : Everyday Gestures As a Political Act of Resistance (and absurdity within performance art)». Cette recherche s’écarte d’une compréhension du geste comme une mise en œuvre de l’inscription culturelle dans le corps et se concentre sur l’exploration de notre comportement et de nos gestes quotidiens à travers des chorégraphies et des performances, et comment ils sont transformés du banal à l’exacerbé, du politique à l’absurde comme résistance contre un paradigme. Lorsque nous essayons d’archiver ou de traduire un geste, c’est presque comme si nous faisons quelque chose d’utopique, car il s’agit d’essayer de capturer le transitoire, l’éphémère et de le rendre tangible. Parfois, je me sens comme une archéologue des gestes qui cherche à archiver les mouvements, en orchestrant certains à distance, tout en les cartographiant dans une relation individuelle. En conclusion, les gestes construisent notre identité qui peut changer en fonction de notre environnement et de notre culture. Par conséquent, les gestes ont une charge politique et sociale en fonction de leur paradigme. Le geste peut être examiné comme un espace de résistance, s’engageant avec la grammaire transformative et les codes expressifs actuels.</p> |  | <p><i>When we try to archive or to translate a gesture, it’s almost like doing something utopian, because it’s about trying to capture the impermanent, the ephemeral and about making that tangible. Sometimes I feel myself as an archaeologist of gestures who look to archive movements, orchestrating some over distance, while mapping them in a one-to-one relation. In conclusion, gestures construct our identity, which can change depending on our environment and culture. Therefore, gestures have a political and social charge depending on their paradigm. The gesture can be examined as a space of resistance, engaging with transformative grammar and current expressive codes.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|          | <p><i>FL: The repetition of gestures, sounds and movements is central in many of your works, to the point you can find patterns in everyday behaviours. Can you tell more about this interest in the mundane aspects of life?</i></p>                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  | <p><b>2. ROBBIE BARRAT :</b><br/>Le premier artiste qui m’a vraiment impressionné est Nam June Paik. Je crois que j’ai vu une de ses expositions quand j’avais 13 ou 14 ans. Même si son travail portait sur la télévision, que je n’ai pas connue en grandissant, j’étais tout à fait capable de comprendre son travail et ses thèmes (en particulier la radiodiffusion) à travers le prisme d’Internet. J’ai découvert les images créées par l’IA pour la première fois au lycée, lorsque j’ai vu un article sur le GAN qui comprenait de petits exemples d’images (128×128 pixels) générées par un réseau entraîné sur des pochettes d’album. J’étais vraiment fasciné par le réseau qui générait des images dont certaines parties ressemblaient à du texte mais n’étaient pas du tout lisibles. Cela me semblait complètement étranger. Je me suis demandé quelle part venait de la machine et quelle part venait de la personne. J’avais désespérément besoin de l’essayer moi-même pour le découvrir, et j’ai pu le faire parce que beaucoup de travaux sur l’IA sont en open source. Les premières choses que j’ai faites étaient de petits paysages, puis j’ai essayé d’adapter l’idée du texte illisible aux formes du corps dans des portraits de nus.</p> |
|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  | <p><i>The first artist that I was really amazed by was Nam June Paik. I think I saw one of his expositions when I was about 13 or 14. Even though his work was about television which I mostly grew up without, I was absolutely able to understand it and his themes (especially about broadcasting) through a lens of the internet. My first introduction to images made with AI was in high school when I saw a GAN paper that included small 128×128 pixel examples of generated images from a network trained on album covers. I was really fascinated with the network generating images with parts that resembled text but weren’t readable at all. It just seemed completely alien to me. I wondered how much was coming from the machine and how much was coming from the</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

| pal mag.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>FL : TU CONÇOIS SOUVENT TES ŒUVRES COMME DES RÉCEPTACLES CONTENANT DE NOMBREUX MESSAGES ET CODES, COMME S’IL S’AGISSAIT DE MONDES AUTONOMES QUI DEMANDENT AU SPECTATEUR DE DÉCHIFFRER LEURS SIGNIFICATIONS SECRÈTES. DANS QUELLE MESURE CONSIDÈRES-TU QUE TA PRATIQUE EST LIÉE À L’ALCHIMIE, DANS LA MESURE OÙ LES ALCHEMISTES TENTAIENT DE PURIFIER, DE FAIRE MÛRIRE ET DE PERFECTIONNER CERTAINS MATÉRIAUX ?</b></p> | <p><i>person, I desperately needed to try it myself to find out, and I was able to because so much AI work is open source. The first things I made were small landscapes, and then I tried to adapt the idea of unreadable text to body shapes in nude portraits.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p><i>inherent beauty grown from the limits of being online back then. The internet has grown into something very quick and very accessible, but also very repetitive. This piece is more of an exercise (hence it being called a ‘study’), I really want to make more work about these ideas soon.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <p><b>RB :</b> Tu sais probablement que de nombreux alchimistes n’étaient pas vraiment des alchimistes, comme Nicolas Flamel par exemple. En intelligence artificielle, il y a eu beaucoup de fantasmes et de désillusions aussi... Ce qui me fascine dans cette notion que tu évoques, c’est le rapport à la mort. La pierre philosophale, le Saint Graal des alchimistes, était un moyen de repousser l’échéance fatale de la mort. Je crois que chaque artiste, et chaque personne humaine sur Terre, rêve de laisser une trace, même infime, pour transcender cette échéance. J’espère donc que mes œuvres seront de tels vaisseaux, des capsules temporelles et aussi des prétextes pour faire vivre aux collectionneurs des aventures intéressantes dans le monde réel ou celui des données. C’est aussi la raison pour laquelle je produis peu d’œuvres en volume, mes coûts de production sont élevés et je travaille lentement. Malgré le fait qu’elles soient basées sur des données ou des informations virtuelles et éphémères, j’aimerais que les œuvres soient des objets de très grande qualité, autonomes et durables lorsqu’elles quittent l’atelier. De plus, il y a souvent des poèmes quelque part, qui leur servent de colonne vertébrale. Souvent, même après leur arrivée chez un collectionneur, je continue à les défendre, nous les présentons à des prix ou des concours d’art. Je mourrai un jour mais la vie de ces œuvres, je l’espère, ne sera jamais complètement terminée.</p> <p><i>The piece was made because I have been thinking a lot about natural beauty on/of the internet lately, the internet is really ugly now, so part of the project is just trying to make a ‘beautiful’ website today. I also think that the internet had a type of natural beauty that has been lost with speed. In the late 90’s or early 2000’s because the internet was so slow, and almost nobody had portable devices; to use the internet you had to go into a special/dedicated computer room (either a cafe or in your house), wait for the internet to connect, and seek out content. Because of this - people were a lot nicer online, it’s like writing a handwritten letter, vs. now when a lot of people today can have the internet in 5 seconds from their phones, and not have to go anywhere to access it. I really think that this atmosphere which has been lost in favor of constant quick access and infinite scrolling through feeds was a sort of</i></p> | <p><b>FL :</b> TES ŒUVRES EXPLORENT SOUVENT LES LIMITES DU LANGAGE, TANT DANS LA VIE QUOTIDIENNE QUE DANS LES EFFETS QU’IL PRODUIT SUR NOTRE FAÇON D’APPRÉHENDER LA RÉALITÉ DANS UNE PERSPECTIVE PLUS LARGE. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR CET INTÉRÊT POUR LE LANGAGE ET LES STRUCTURES SOCIALES ?</p> <p><i>FL: Your works often explore the limits of language, both in everyday life and in the effects it produces in the way we understand reality from a broader perspective. Can you tell more about this interest in language and social patterns?</i></p> | <p><b>3. GUILDOR :</b> Il s’agit de voir les deux côtés de cette structure : d’un côté, elle facilite la communication. De l’autre, elle limite l’expression. Je m’intéresse souvent aux seuils, qu’ils soient physiques ou psychologiques, et j’aime observer quand et comment quelque chose devient autre chose : quand le littéral devient poétique, quand l’inhabituel devient commun, quand le personnel devient mutuel. Travailler avec ou contre ces frontières et les rendre poreuses me permet de remettre en question les normes linguistiques et sociales, afin d’explorer de nouvelles possibilités et d’éviter de m’enfermer dans un système peut-être déjà trop strict et constamment adopté par la routine.</p> <p>Une autre façon de répondre à cette question est avec la première phrase du texte du premier artiste présenté et la seconde du second : La zone grise où deux forces ou plus se touchent est utilisée pour comprendre la technologie uniquement comme un outil, mais pas comme un chemin philosophique et conceptuel. Je pense avoir vu une de ses expositions quand j’avais environ 13 ou 14 ans.</p> <p><i>It comes down to the two sides of structure: on one hand it facilitates communication. On the other, it limits expression. I’m often interested in thresholds, whether physical or psychological, and I like to observe when and how something becomes something else: when the literal becomes poetic, when the unusual becomes common, when the personal becomes mutual. Working with or against these boundaries and making them porous, allows me to question linguistic and social norms, so to explore new possibilities and avoid getting stuck into a system that might already be too strict and keeps being adopted by habit.</i></p> <p>Another way to answer to this question is with the first sentence of the first featured artist’s text, the second of the second, and the third of the third: The grey area where two or more forces touch each other is used to understand technology only as a tool, but not as a philosophical and conceptual path. I think I saw one of his expositions when I was about 13 or 14.</p> |
| LIMINAL TERRITORIES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | questions/réponses                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 47                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

**FL : TU AS DÉCLARÉ UN JOUR QUE LA MANIÈRE DONT L'EXPRESSION PERSONNELLE PEUT S'INSCRIRE DANS UNE STRUCTURE ORGANISÉE ET FONCTIONNELLE ÉTAIT UN THÈME D'INTÉRÊT DANS TA PRATIQUE. DÉFINIRAIS-TU TES ŒUVRES COMME DES PROJETS QUI REMETTENT EN QUESTION CETTE LIBERTÉ PAR UNE APPROCHE CRITIQUE ET PROVOCATRICE ? SOUHAITES-TU QUE LE PUBLIC DE TES ŒUVRES SOIT MIS AU DÉFI ?**

*FL: You once stated that the way personal expression can fit an organised and functioning structure is a theme of interest in your practice. Would you define your works as projects that question such freedom with a critical, provocative approach? Would you want the public of your works to be challenged?*

**G :** La disruption des pratiques établies et les conflits qui en découlent sont essentiels pour atteindre un équilibre en perpétuel mouvement, et pour préserver le pluralisme sans se perdre dans une vision hyper relativiste. À ce titre, l'idée de confrontation est centrale dans mon travail. Cependant, je privilégie la subtilité à la provocation directe et, plutôt que de viser une réaction forte et immédiate du public, je veux qu'il ressente mon travail comme familier au départ. C'est en rendant le familier étrange, en utilisant souvent l'humour et en révélant ses contradictions absurdes, que je brouille ses normes et que j'engage le public dans un espace où l'altérité n'est pas seulement accueillie mais aussi encouragée.

*The disruption of settled practices and the disputes that arise from this practice are vital in order to reach an equilibrium which is constantly shifting, and to preserve pluralism without getting lost into an hyper relativist view. As such, the idea of confrontation is central to my work. However, I favor subtlety over a direct provocation and rather than aiming for a strong and immediate reaction from the public, I want them to feel my work as familiar at first. It is by making the familiar odd, often employing humour and revealing its absurd contradictions, that I blur its norms and engage the public in a space where otherness is not just welcomed but also encouraged.*



**#7 GUILDOR  
IRL, 2017**  
IRL is what happens to you while  
your life is busy buffering

| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p><b>FL : TA PRATIQUE EST AXÉE SUR LE RAPPROCHEMENT ENTRELEMONDEPHYSIQUE ET LE MONDE NUMÉRIQUE, AVEC DES SCULPTURES RÉALISÉES À L'AIDE D'UN MÉLANGE DE TECHNIQUES ANCIENNES, MODERNES ET FUTURISTES. JE CROIS QUE CET ÉCLECTISME REFLÈTE L'APPARENCE DE TES SCULPTURES, DES OBJETS HYBRIDES AUX MULTIPLES FACETTES QUI PRÉSENTENT AUTANT D'INFLUENCES DIVERSES. PEUX-TU ME PARLER DE TON APPROCHE DE LA FABRICATION DE CES OBJETS, QU'ILS SOIENT FAITS DE PIXELS OU DE BRONZE ?</b></p> | <p><b>4. AURIEA HARVEY :</b><br/> Mon approche de la sculpture commence toujours par une histoire ou une allégorie, quelque chose qui fait partie de la culture. Il s'agit généralement d'un mélange d'influences provenant de la mythologie ou de ma vie. J'ai une certaine image ou forme dans ma tête qui ne veut pas me lâcher. Et je la transpose en 3D. Souvent, j'ai un scan 3D de quelque chose qui me rappelle cette image dans ma tête, ou qui, combiné à d'autres éléments, m'emmène dans une bonne direction. Parfois, je dois faire une impression physique et vivre avec pendant un certain temps, et si l'idée ne me quitte pas, je sais que je vais y revenir. L'éclectisme est en fait une sorte de technique synchrétique qui consiste à combiner plusieurs formes et à essayer de reconstituer un tout à partir de fragments. Il y a sans aucun doute un lien entre la façon dont j'assemble mes sculptures et la façon dont je commence mes sculptures numériques. En raison des limites de format imposées par mes imprimantes 3D, j'imprime généralement les sculptures en morceaux. Les matériaux que j'utilise pour assembler les fragments ont une importance considérable. J'utilise des compositions improbables de matériaux non naturels (plastiques) et naturels (bronze) et je m'efforce d'obtenir une surface dont la texture défie toute logique quant à ce qui devrait ou ne devrait pas être fusionné en un tout. Souvent, les œuvres semblent un peu brutales, car je m'interroge sur ce qui rend un matériau pauvre et un autre précieux. J'espère qu'il subsiste toujours une question sur les matériaux qui constituent mes œuvres.</p> | <p><b>DANS THE MYSTERY, UN CRÂNE, UNE PARTIE D'UN VISAGE (LE TIEN ?) ET UN OBJET QUI RESSEMBLE À UNE ROSE SONT ENTRELACÉS ENSEMBLE ET LE RÉSULTAT ME RAPPELLE LA SCULPTURE BAROQUE, AVEC SES REPRÉSENTATIONS DRAMATIQUES DES DÉSIRS TERRESTRES ET DES SYMBOLES DE MORT.</b></p> | <p><i>importance. Instead of seeking a unity of materiality I am letting the materials tell part of the story along with the form. I use unlikely compositions of unnatural (plastics) and natural (bronze) materials and strive to achieve a surface which achieves a texture that defies some logic of what should and should not be melded together as one. Often the works look a bit brutal, as I'm questioning what makes one material poor and another precious. I'm hoping there is always a question of what something is actually made of.</i></p> <p><b>AH :</b> Dans les quatre premières versions de The Mystery, j'utilisais une tête sculptée d'après mon imagination ainsi qu'un crâne et une fleur de tulipe que j'ai scannés en 3D en 2016. La tulipe s'est transformée en rose pour la version 4 de The Mystery, et ce n'est que dans la version 5 de The Mystery que j'ai commencé à utiliser mon propre visage.</p> <p><i>In the first four versions of The Mystery I was using a head sculpted from imagination along with a skull and tulip flower which I 3D scanned in 2016. The tulip morphed into a rose for The Mystery v4. And only in The Mystery version 5 did I begin using my own face.</i></p> |
|                     | <p><i>FL: Your practice is focused on bridging the physical and digital world with sculptures made with a mix of ancient, modern and futuristic techniques. I believe this eclecticism mirrors the appearance of your sculptures, multifaceted hybrid objects featuring as many as diverse influences. Can you tell me about your approach to making objects, whether they are made of pixels or bronze?</i></p>                                                                         | <p><i>My approach to sculpture always begins with a story or allegory, something that is a part of culture. Usually a mix of influences either through mythology or from my life. I get a certain image or form in my head that will not let go. And I take that into 3D. Often I will have a 3D scan of something which reminds me of the image in my head, or which I feel when combined with other things will take me in a good direction. Sometimes I have to make a physical print and live with it for a while, and if the idea still won't let go, then I know I will return to it. The eclecticism is really a kind of syncretic technique of combining many forms and trying to achieve a whole again from the fragments. There is definitely a link between the way I'm putting my sculptures together and the way I begin my digital sculptures. Because of size limitations of my 3D printers I usually print sculptures in pieces. The materials I use to put the fragments together have tremendous</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p><i>FL: In The Mystery a skull, a part of a face (yours?) and an object that looks like a rose are intertwined together and the result reminds me of Baroque sculpture, with its dramatic depictions of earthly desires and death symbols.</i></p>                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| LIMINAL TERRITORIES |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | questions/réponses                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                       | 51                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |



**FL : TU ES ACTUELLEMENT BASÉE À ROME, JE ME DEMANDE DONC SI TU AS ÉTÉ INSPIRÉE PAR L'HISTOIRE DE L'ART LOCALE. PAR AILLEURS, PEUX-TU EXPLIQUER L'ORIGINE DE CETTE ŒUVRE ?**

*FL: You're currently based in Rome so I wonder whether you were inspired by the local art history. Furthermore, can you explain the origin of this work?*



**#8 AURIEA HARVEY**  
**The Mystery v3, 2021**  
printed resin, bronze, epoxy clay,  
muslin, wax, pigment  
40 × 16,7 × 15,7 cm

**AH :** Je suis absolument inspiré par Rome. Cette ville m'obsède. C'est une grande ville de sculpture. Et aussi de la restauration, souvent en remettant ensemble les choses d'une manière anachronique ou matériellement curieuse. Les spolia ! Les couches archéologiques ! Les mythes ! Les reliques ! Ils déclenchent mon imagination. Une grande partie de ce que je fais est une réaction à l'utilisation des machines : ordinateurs et imprimantes qui fonctionnent avec tant de précision. Si je transpose quelque chose de numérique dans la matière physique, je veux agir sur cette matière, j'utilise peut-être une machine mais je ne suis pas une machine. La sculpture physique est humaine et imparfaite, je l'accepte. La joie de créer des sculptures numériques repose sur le fait que je peux faire en sorte qu'elles soient faites avec le matériau que je désire. Je n'ai pas non plus à me soucier des lois de la physique, les contraintes sont celles que je m'impose. J'aime jouer avec la Réalité Augmentée parce qu'elle permet de placer cet objet virtuel à côté de n'importe qui, où qu'il soit. Lorsque je réalise une sculpture physique, je dois soudainement me préoccuper de l'ingénierie, et parfois même de la composition chimique des substances avec lesquelles je sculpte. Je me bats contre les règles, si je peux. J'essaie de défier la physique et la chimie. Ou du moins d'en donner l'impression.

*I am absolutely inspired by Rome. I'm besotted by it. It is a great city of sculpture. And also of restoration, oftentimes putting things back together in ways that are anachronistic or materially curious. Spolia! Archeological layers! The myths! The relics! They trigger my imagination. So much of what I make is a reaction to using machines: computers, and printers which operate with so much precision. If I bring something digital into the physical then I want to act upon it, I may use a machine but I am not a machine. The physical sculpture becomes human and flawed and I embrace that. The joy of digital sculpture is that I can algorithmically make the objects be made of any material I desire. Also I don't have to worry about the laws of physics, the constraints are ones I make for myself. I enjoy playing with AR because it brings this impossible object to sit next to anyone wherever they are. When making a physical sculpture I suddenly have to worry about engineering, and sometimes even the chemical makeup of the substances I'm sculpting with. I fight the rules, if I can. I try to defy physics and chemistry. Or at least appear to.*

*" Si je transpose quelque chose de numérique dans la matière physique, je veux agir sur cette matière, j'utilise peut-être une machine mais je ne suis pas une machine. "*

*" Si je transpose quelque chose de numérique dans la matière physique, je veux agir sur cette matière, j'utilise peut-être une machine mais je ne suis pas une machine. "*

**FL : AU FIL DES ANS, TU AS EXPLORÉ LE POTENTIEL CRÉATIF DE NOMBREUX OUTILS ET MÉDIAS QUI, DU MOINS À L'ÉPOQUE, NE FAISAIENT GÉNÉRALEMENT PAS PARTIE DES MOYENS ACCEPTÉS POUR FAIRE DE L'ART. QUEL RÔLE JOUENT-ILS BESOIN D'EXPÉRIMENTER DES TECHNOLOGIES DANS LE CONTEXTE DE TA PRATIQUE ?**

*FL: Over the years, you explored the creative potential of many tools and media that, at least at the time, weren't usually included among the accepted means to make art. What role does your need to experiment with technologies play in the context of your practice?*



**AH :** Ma relation avec les machines avec lesquelles je fais de l'art a toujours été ma relation la plus importante. Quand tout va bien, je me sens dans le flux et je suis plus à l'aise avec mes outils numériques que je ne le serai jamais avec quoi que ce soit d'analogique. À ce stade, je pense que c'est assez masochiste de faire de l'art avec des ordinateurs. On a l'impression d'être très étroitement contrôlé. Du Gatekeeper d'Apple à Windows en tant que «service», en passant par le bricolage constant sur Linux, il est plus difficile que jamais de se sentir maître des ordinateurs. Ils ressemblent davantage à des bêtes sauvages que les grandes entreprises vous laissent apprivoiser pour en faire des animaux domestiques, mais de temps en temps, ils vous mordent. Quoi qu'il en soit, il y a eu une période où j'étais épuisé par tout cela et où j'ai décidé de dessiner : fusain, graphite sur papier. Après cette période, je suis revenu à la technologie et c'est là que j'ai commencé à imprimer en 3D. J'ai eu l'impression de collaborer avec un robot, qui n'avait pas de "cerveau".

*My relationship with the machines I make art with has always been my most important relationship. When it's going well I feel in the flow and I'm more fluent with my digital tools than I ever will be with anything analog. At this point I think it's quite masochistic to make art with computers. It feels very tightly controlled. From Apple's Gatekeeper to Windows as a "Service" to the constant tinkering involved with Linux, computers are harder to feel the master of now more than ever. They are more like wild beasts that big corporations let you tame for house pets, every now and again, they bite you. Anyway, there was a period of time when I was burnt out on it all and decided instead to draw: charcoal, graphite on paper. After this period I returned to technology and this is when I started 3D printing. This felt more like collaborating with a robot, it didn't have a 'brain'.*

< **#9 AURIEA HARVEY**  
**The Mystery v3, 2021**  
printed resin, bronze, epoxy clay,  
muslin, wax, pigment  
40 × 16,7 × 15,7 cm

**FL : TES ŒUVRES EXPLORENT LE CONCEPT CULTUREL DE LA BEAUTÉ ET DE LA MANIÈRE DONT LES HUMAINS PERÇOIVENT LA NATURE QUI À LEURS YEUX PEUT ÊTRE ÉLÉGANTE ET GRACIEUSE. TU UTILISES LES OUTILS NUMÉRIQUES D'UNE MANIÈRE QUI DISSIMULE LEUR PRÉSENCE, LAISSANT LE SPECTATEUR S'INTERROGER SUR DES ANIMATIONS QUI SEMBLENT SOUVENT PLUS RÉELLES QUE LA VRAIE NATURE. QU'EN PENSES-TU ?**

*FL: Your works explore the cultural concept of beauty and the perception of how nature can be elegant and graceful in the eyes of humans. You use digital tools in a way that hides their presence, leaving the viewer wondering at animations that often look more real than the real nature. What do you think?*

**5. Luna Ikuta :** Mon travail est une combinaison multimédia de sculpture, de médias numériques, de chimie et de botanique. En transformant des plantes de tous les jours en leur structure squelettique, nous sommes en mesure de voir les réseaux vasculaires complexes et les formes anatomiques d'une manière qui est invisible à nos yeux dans la vie quotidienne. Chaque œuvre est une fenêtre sur l'espace liminaire entre la vie et la mort - un cimetière botanique vivant. Lorsqu'elles sont immergées sous l'eau, elles se balancent et s'arquent doucement avec le courant, exécutant une danse apaisante. La plupart des plantes utilisées sont issues de mon environnement immédiat, utilisant des espèces communes à mon paysage natal. Ces paysages floraux fantomatiques sont une autre façon de voir la nature, en utilisant le tissu végétal comme support sculptural pour créer des paysages d'un autre monde, à la fois étrangers et familiers. En capturant ces œuvres sur pellicule, le support numérique permet de vivre cette œuvre d'une autre façon, car les plantes physiques finissent par se désintégrer dans l'eau. Les films sont ma façon d'embaumer de façon permanente les arrangements en tant qu'art numérique, en les transformant en boucles infinies pour que les gens puissent les apprécier comme des natures mortes en mouvement.

*My work is a multi-media combination of sculpture, digital media, chemistry, and botany. By transforming everyday plants into their skeletal structure we are able to view the intricate vascular networks and anatomical forms in ways that are invisible to our eyes in everyday life. Each work is a window into the liminal space between life and death - a lively botanical graveyard. When submerged underwater they sway and arc gently with the current performing a calming dance. Most of the plants used are forged from my immediate surroundings, using species that are common to my native landscape. These ghostly floral landscapes are another way of looking at nature, using plant tissue as the sculptural medium to create otherworldly landscapes that are foreign yet familiar. By capturing these works on film, the digital media becomes another way of experiencing this work for the physical plants eventually disintegrate into the water. The films are my way of permanently embalming the arrangements as digital art, transforming them into infinite loops for people to enjoy them as moving still lifes.*

**FL : AVEC LA NOUVELLE SÉRIE QUE TU PRÉSENTES À LIMINAL TERRITORIES, TU EXPLORES QUELQUES ÉLÉMENTS RÉCURRENTS DE TES ŒUVRES, COMME LES FLEURS ET LES SURFACES TRANSPARENTES. ALORS QUE TU RÉALISES HABITUELLEMENT DES COMPOSITIONS ANIMÉES, DANS CETTE SÉRIE, LES PLANTES SONT COINCÉES, FIGÉES, DANS DES BLOCS. PEUX-TU M'EN DIRE PLUS SUR CES ŒUVRES ET SUR LEUR LIEN AVEC LE RESTE DE TA PRODUCTION ?**

*FL: With the new series you present at Liminal Territories, you explore a few recurrent elements of your works, such as flowers and transparent surfaces. While you usually make animated compositions, in this case the plants are stuck, frozen, in blocks. Can you tell me more about these works and how they connect with the rest of your production?*

**LI :** Cette nouvelle série s'appelle Diphylleia et à l'intérieur de laquelle je présente une collection de coquelicots Matilija. Ces nouvelles œuvres sont une extension de mes explorations botaniques sous la forme d'un objet sculptural. Pour cette série, j'ai exploré les moyens de prélever des échantillons de mes travaux sur la botanique utilisés dans mes films afin de créer des reliques physiques des plantes transparentes. J'ai beaucoup d'expérience dans l'utilisation de la résine grâce à mes travaux précédents, mais je voulais utiliser ce matériau de manière à soutenir les plantes comme si elles étaient suspendues dans les cuves que j'utilise pour filmer mes œuvres. Bien que ces œuvres soient figées, elles semblent animées par les bulles qui remontent à la surface comme elles le font lorsqu'elles sont initialement immergées sous l'eau. Elles invitent à regarder autrement les coquelicots Matilija, et sont plus axées sur l'anatomie physique que sur l'animation.

*This new series is called Diphylleia and from this series I am presenting a collection of Matilija Poppies. These new works are an extension of my botanical explorations in a sculptural object form. For this series, I was exploring ways of taking samples of the botanical works that were used in the films to create physical relics of the transparent plants. I have a lot of experience using resin from my previous works, but I wanted to use this material in a way that supported the plants as though they were suspended in the tanks I use to film my works. Though these works are frozen, they feel animated with the bubbles rising to the surface as they do when initially submerged underwater. They invite a new way of looking at Matilija Poppies, and are more focused on the physical anatomy rather than the animation.*

**FL : TU AS UNE FORMATION EN ARCHITECTURE ET JE ME DEMANDE COMMENT CELA A INFLUENCÉ TA PRATIQUE EN TANT QU'ARTISTE. Y A-T-IL DES ASPECTS QUE TU AS EMPRUNTÉS À L'ARCHITECTURE ET QUI RÉSONNENT DANS TES ŒUVRES ACTUELLES ?**

*FL: You have a background in architecture so I wonder how this influenced your practice as an artist. Are there any aspects you borrowed from architecture that resonate in your current works?*



**#10 LUNA IKUTA**  
***Diphylleia : Matilija Poppy, 2021***  
sculptures  
between .75”-1” thick.

**LI :** J'ai une formation en design industriel à Rhode Island School of Design et une certaine expérience en architecture grâce à mon travail antérieur en tant que fabricant d'installations. Le design industriel couvre un très large éventail de métiers. Ce que j'apprécie le plus dans cette formation, c'est que je sais comment les choses matérielles sont fabriquées. Étant quelqu'un de très actif, j'ai expérimenté toutes sortes de choses : travail du bois, métal, céramique, modélisation 3D, architecture, etc. En ayant une compréhension fondamentale des différents processus de production, je peux être autonome et c'est très libérateur. En tant qu'artiste indépendant, je participe à chaque projet, de l'œuvre finie à la documentation, en passant par la construction de salles d'exposition entières. Ma pratique va de la sculpture aux installations, en passant par le mobilier, les médias numériques et maintenant l'aquariophilie. Le plus grand défi pour moi est de répondre à la question «quel genre d'art faites-vous ?», car mes méthodes de création changent constamment d'un projet à l'autre.

*I have a background in Industrial Design from RISD with some experience in architecture through my past work as an installation fabricator. Industrial design covers a very wide spectrum of trades. What I value the most from this background is that I know how material things are made. I am very hands-on and have experimented with everything from woodworking, metals, ceramics, 3D modelling, architecture, etc. By having a foundational understanding of various production processes I can be autonomous and it's very freeing. As an independent artist, every project has my hands on it from the finished artwork, documentation, to building out entire showrooms. My practice ranges from sculpture, installations, furniture, digital media, and now aquarium art. The biggest challenge is answering «what kind of art do you do?» since my methods of making are always changing per project.*

" Chaque œuvre est une fenêtre sur  
l'espace liminaire entre la vie et la  
mort - un cimetière botanique vivant. "



**#10 LUNA IKUTA**  
***Diphylleia : Matilija Poppy, 2021***  
sculptures  
between .75"-1" thick.

**FL : L’ART DES NOUVEAUX MÉDIAS ÉTAIT GÉNÉRALEMENT DÉFINI PAR LE DEGRÉ D’INTERACTIVITÉ QU’IL CONCÉDAIT AU PUBLIC, NOTAMMENT PAR RAPPORT À D’AUTRES MÉDIAS TRADITIONNELS COMME LA PEINTURE ET LA SCULPTURE. NOMBRE DE TES ŒUVRES REPOSENT SUR LA PRÉSENCE ET L’ACTION DU SPECTATEUR. PEUX-TU ME PARLER DE TON PROCESSUS DE CRÉATION LORSQUE TU RÉALISES DES ŒUVRES INTERACTIVES ?**

*FL: New media art used to be generally defined by the degree of interactivity that it conceded to the public, especially against other traditional media such as painting and sculpture. Many of your works rely on the presence and action of the viewer. Can you tell me something about your creative process when you make interactive works?*

**6. JONO :** Lorsqu'un peintre crée un tableau, il s'appuie sur sa boîte à outils de techniques pour communiquer son idée. Wassily Kandinsky a utilisé la couleur pour créer des formes géométriques au début du 20e siècle, Robert Rauschenberg a utilisé des objets trouvés pour sortir de la toile et développer des «Combindes» dans les années 1950 et, plus récemment, Julie Mehretu utilise des techniques numériques complexes et des superpositions pour faire entrer l'abstraction dans le 21e siècle. Pour moi, l'interactivité est un ajout extraordinaire à la boîte à outils toujours croissante de l'artiste. Dans *Patatap*, l'interaction te permet d'explorer l'œuvre par toi-même. Normalement, on se promène dans une salle d'exposition et on trouve son chemin jusqu'à un tableau. Cela permet d'encadrer ton expérience de l'œuvre et, selon les circonstances, de changer radicalement l'interprétation de l'œuvre par le spectateur. L'interactivité offre ce niveau de découverte et d'exploration directement dans l'œuvre. En tapant sur l'écran, tu explores non seulement le vocabulaire de l'œuvre, mais tu participes également à l'acte d'expression créative.

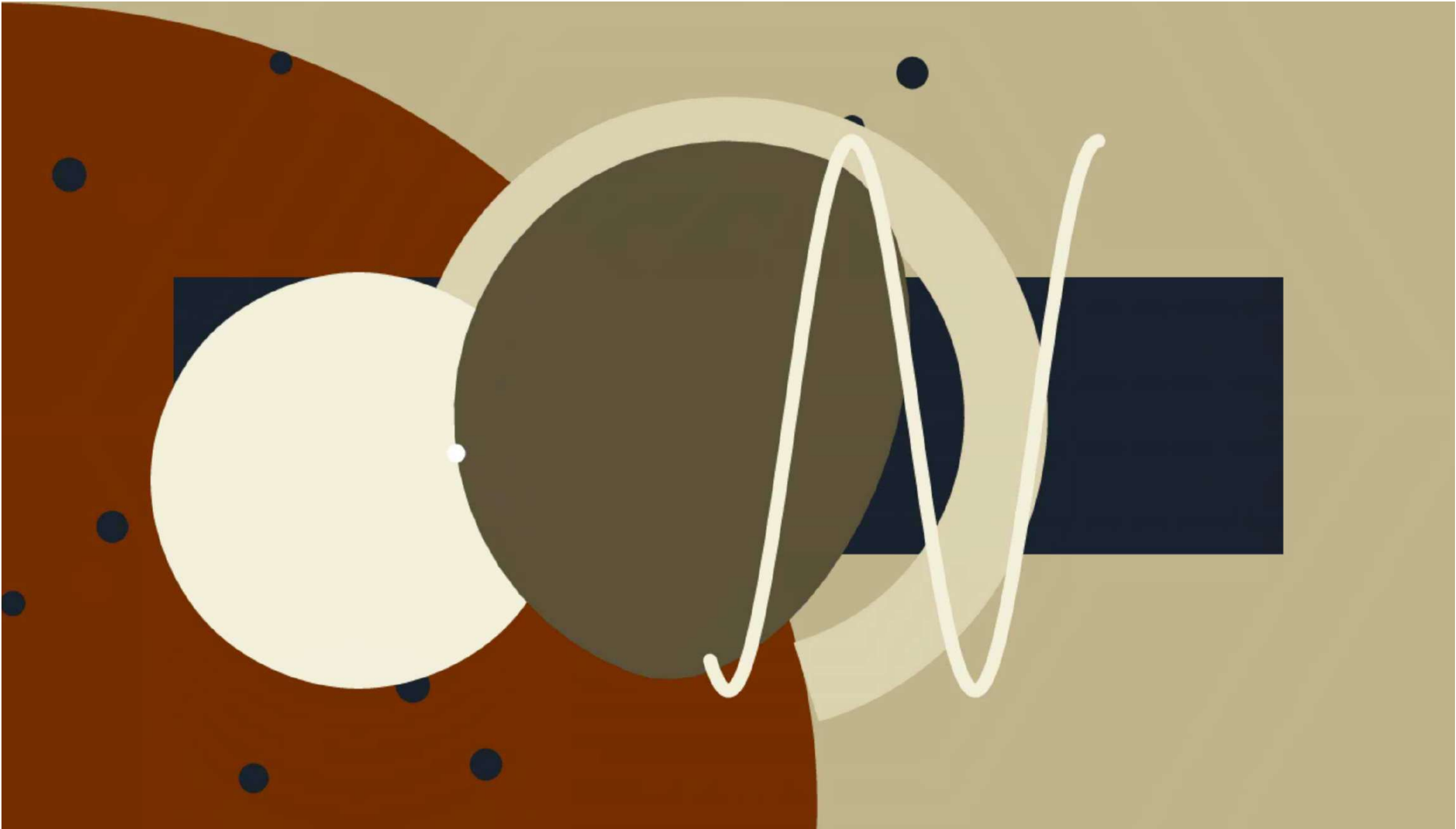
*When a painter creates a painting, they rely on their toolbox of techniques to communicate their idea. Wassily Kandinsky used color to create geometric shapes at the turn of the 20th century, Robert Rauschenberg used found objects to break out of the canvas to develop «Combindes» in the 1950s, and most recently Julie Mehretu uses complex digital techniques and layering to push abstraction into the 21st century. For me, interactivity is a unique addition to the growing corpus of tools in the artist's toolbox. In Patatap, the interaction allows you to explore the piece for yourself. Typically you'd wander a gallery room and find your way to a painting. This helps frame your experience of the work and depending on the circumstances drastically change the viewer's interpretation of the work. Interactivity provides this level of discovery and exploration directly in the piece. By tapping on the screen you not only explore the vocabulary of the piece, but also are a participant in the act of creative expression.*

**FL : LORSQUE TU DÉCRIS PATAPAT, TU MENTIONNES LA CONDITION DE SYNESTHÉSIE, LA STIMULATION D’UNE ENTRÉE SENSORIELLE ENTRAÎNANT DES EXPÉRIENCES AUTOMATIQUES DANS UNE AUTRE. CETTE EXPÉRIENCE SENSORIELLE PARTICULIÈRE A ÉTÉ UN ASPECT CENTRAL DE LA POÉSIE ET DU SYMBOLISME DU XIXE SIÈCLE, À UNE ÉPOQUE OÙ LA RÉALITÉ DEVENAIT UNE DIMENSION À LAQUELLE ON VOULAIT ÉCHAPPER, AU MOINS DANS LES RÊVES. COMMENT ENVISAGEZ-VOUS CE TRAVAIL PAR RAPPORT AU CONTEXTE PLUS LARGE DE LA FAÇON DONT NOUS AVONS TENDANCE À INTERAGIR AVEC NOS APPAREILS NUMÉRIQUES ?**

*FL: When you describe Patatap, you mention the condition of Synesthesia, the stimulation of one sensory input leading to automatic experiences in another. This particular sensorial experience has been a central aspect in 19th century poetry and Symbolism, at a time when reality was getting a dimension one wanted to escape, at least in dreams. How do you see this work in relation to the broader context of how we tend to interact with our digital devices?*

**J :** Si je me souviens bien, la dernière phase de développement de la révolution industrielle s'est achevée au 19ème siècle. Les usines offraient une foule de nouveaux sens : images, sons, odeurs et textures. L'art, à cette époque et depuis, a intégré l'évasion, mais aussi l'interprétation. Je pense qu'il en va de même pour les artistes de l'ère de la révolution Internet. Patatap a commencé comme un site web et, en tant que site web, il subvertit les attentes de ce que les sites web typiques offrent. Un gif de chargement s'efface et les utilisateurs se voient présenter des animations et des sons très réactifs, et non de longues pages de texte et de publicités qui défilent. À cette époque en 2014, j'espérais que le site web s'efface pour les personnes et que seul persiste la curiosité.

*If I remember correctly, the maturation of the industry revolution concluded in the 19th century. Factories provided a host of new senses: sights, sounds, smells, and textures. Art at that time and since has both incorporated escape, but also understanding. I think it's the same for the Internet Revolution era of artists. Patatap started as a website and as a website it subverts the expectations of what typical websites offer. A loading gif fades away and users are presented with highly reactive animations and sounds, not long scrolling pages of text and ads. At that time in 2014, I hoped the website faded away for people and what was left was curiosity.*



#11 JONO  
Sound Design: Lullatone, 1981

| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | pal project        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|                     | <p><b>FL : L’ART DES NOUVEAUX MÉDIAS ÉTAIT GÉNÉRALEMENT DÉFINI PAR LE DEGRÉ D’INTERACTIVITÉ QU’IL CONCÉDAIT AU PUBLIC, NOTAMMENT PAR RAPPORT À D’AUTRES MÉDIAS TRADITIONNELS COMME LA PEINTURE ET LA SCULPTURE. NOMBRE DE TES ŒUVRES REPOSENT SUR LA PRÉSENCE ET L’ACTION DU SPECTATEUR. PEUX-TUMEPARLERDETON PROCESSUS DE CRÉATION LORSQUETURÉALISESDES ŒUVRES INTERACTIVES ?</b></p> |                    | <p><b>FL : TES TRAVAUX RÉCENTS IMPLIQUENT L’IA ET L’HISTOIRE DE L’ART DE MANIÈRE À CE QUE CETTE DERNIÈRE SOIT CONSIDÉRÉE D’UN POINT DE VUE CRITIQUE, EN QUESTIONNANT SES MÉTHODES ET LA MANIÈRE DONT ELLE EST FAÇONNÉE D’APRÈS LES VALEURS CULTURELLES D’UNE ÉPOQUE DONNÉE. QUEL RÔLE L’HISTOIRE DE L’ART JOUE-T-ELLE DANS TES RECHERCHES ?</b></p> |    |
|                     | <p><i>FL: New media art used to be generally defined by the degree of interactivity that it conceded to the public, especially against other traditional media such as painting and sculpture. Many of your works rely on the presence and action of the viewer. Can you tell me something about your creative process when you make interactive works?</i></p>                        |                    | <p><i>FL: Your recent works involve AI and art history in a way that the latter is considered from a critical perspective, questioning its methods and how it is shaped after the cultural values of a given time. What role does art history play in your research?</i></p>                                                                        |    |
| LIMINAL TERRITORIES |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | questions/réponses | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 67 |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                     | <p><b>FL : LES CORPS DANS VOTRE TRAVAIL SEMBLENT FIGÉS DANS UNE TENSION PARFAITE, DANS DES POSES QUI RAPPELLENT LES SCULPTURES MANIÉRISTES DU BERNIN ET DE GIAMBOLOGNA. QUEL RÔLE JOUE L’HISTOIRE DE L’ART DANS TA PRATIQUE ET TES RECHERCHES ?</b></p> | <p><b>7. SASHA KATZ :</b> Lorsque je vivais à Moscou, j’avais l’habitude de passer beaucoup de temps au Musée des Beaux-Arts Pouchkine. C’est l’un de mes musées préférés à Moscou, avec une brillante collection de sculptures. Les salles «Proche-Orient ancien», «Égypte ancienne», «Grèce ancienne» et «Renaissance» m’ont époustouflé la première fois que j’y suis allée. Et j’y suis retournée de nombreuses fois. Je pense que j’ai été profondément influencée par ces collections. J’étais fascinée par les formes organiques et délicates sculptées dans le marbre. J’adore les sculptures, qu’il s’agisse d’une copie en plâtre ou d’une oeuvre réelle. Je parcours constamment les blogs d’art et les collections en ligne, mais j’apprécie surtout le sentiment de présence. J’ai également été profondément inspirée par les rendus de reconstitution des sculptures grecques et romaines antiques, qui étaient pleines de couleurs.</p> |
|                     | <p><i>FL: The bodies in your work look frozen in a perfect tension, in poses that remind of Mannerist sculptures by Bernini and Giambologna. What role does art history play in your art practice and research?</i></p>                                 | <p><i>While living in Moscow I used to spend plenty of time in The Pushkin State Museum of Fine Arts, it is one of my favourite museums in Moscow with a brilliant collection of sculptures. The Ancient Near East’, Ancient Egypt’, Ancient Greece and Renaissance rooms blew my mind the first time I went there. And I went back many times. I think that I was deeply influenced by these collections. I was fascinated by the organic and delicate shapes carved in marble. I adore sculptures, no matter if it’s a plaster copy or a real piece. I’m constantly browsing through art blogs and online collections but I mostly appreciate the feeling of presence. I was also deeply inspired by the reconstruction renders of the Ancient Greek and Roman sculptures which were full of colors.</i></p>                                                                                                                                          |
|                     |                                                                                                                                                                                                                                                         | <p><b>PAGE DE DROITE :</b><br/><b>#12 SASHA KATZ</b><br/><b><i>Eros the Bittersweet, 2021</i></b><br/>Canvas<br/>60 × 75 cm</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| LIMINAL TERRITORIES |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| questions/réponses  |                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |



" Filippo à propose de Sasha Katz :  
Les personnages de vos œuvres  
ont souvent un aspect lisse  
qui me rappelle la platitude  
totale des écrans électroniques,  
comme s'ils avaient été conçus  
spécifiquement pour être vues  
sur un écran numérique."

*"Filippo about Sasha Katz:  
The figures in your works  
often look smooth in a way  
that reminds me of the  
complete flatness of electronic  
monitors, as if they were made  
specifically to be seen on a  
digital screen."*

**FL : DANS EROS THE BITTERSWEET, DEUX PERSONNAGES ANDROGYNES SE REGARDENT DANS LES YEUX AVEC UNE ATTITUDE EXTATIQUE. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR L'ORIGINE DE CETTE ŒUVRE ? QU'EST-CE QUI T'A INSPIRÉ SA RÉALISATION ?**

*FL: In Eros the Bittersweet, two androgynous figures look into each other's eyes with an ecstatic attitude. Can you tell more about the origin of this work? What inspired you to make it?*

**FL : LES PERSONNAGES DE TES ŒUVRES ONT SOUVENT UN ASPECT LISSE QUI ME RAPPELLE LA PLATITUDE TOTALE DES ÉCRANS ÉLECTRONIQUES, COMME S'ILS AVAIENT ÉTÉ CONÇUS SPÉCIFIQUEMENT POUR ÊTRE VUES SUR UN ÉCRAN NUMÉRIQUE. PENSES-TU À LA FAÇON DONT LE PUBLIC VOIT TES ŒUVRES LORSQUE TU LES RÉALISES ?**

*FL: The figures in your works often look smooth in a way that reminds me of the complete flatness of electronic monitors, as if they were made specifically to be seen on a digital screen. Do you think about how the public sees your works when you make them? and research?*

**SK :** Je vis à Athènes parmi les déesses, les dieux et les poètes de la Grèce antique dans diverses incarnations et il m'est impossible de les ignorer dans mon travail. Cette pièce est mon ode à Aphrodite, à la poésie de la poétesse grecque archaïque Sappho et à l'amour tel qu'il est. «Eros the Bittersweet» est mon exploration du désir féminin, de la vulnérabilité et de la sexualisation non toxique du corps féminin du point de vue de la femme. Aimer, accepter et ne jamais juger.

*I'm living in Athens among Ancient Greek Goddesses, Gods and poets in various embodiments and it's impossible to ignore them in my work. This piece is my ode to Aphrodite, the poetry of Archaic Greek poet Sappho and Love as it is. «Eros the Bittersweet” is my exploration of female desire and vulnerability and non-toxic sexualization of the female body from the female point of view Loving, accepting and never judging.*

**SK :** Oui, elles sont très numériques. J'ai expérimenté différents supports pour exposer mes œuvres et les impressions sur des textures semi-brillantes sont pour moi aussi belles que les écrans. J'ai également essayé l'impression sur toile qui change complètement la sensation de l'œuvre. Je les ai imprimées pour les collectionneurs qui ont acheté mes œuvres en tant que NFT et j'ai vraiment apprécié ce processus de travail avec des objets physiques.

*Yes, they are very digital. I experimented with different mediums for displaying my works and prints on semi-glossy textures look as good as the screens for me. I also tried canvas printing which completely changes the feeling of the work. I printed them for the collectors who bought my works as NFTs and really enjoyed the process of working with physical objects.*

" Je crois qu'une intelligence qui pense selon des règles différentes des nôtres peut découvrir des idées en dehors de ces stéréotypes auxquels nous ne pouvons échapper, et qui nous feront faire des découvertes inattendues. "



**FL : TU VOIS L'IA COMME UNE INTELLIGENCE EXTRATERRESTRE VENUE D'UNE AUTRE DIMENSION QUI TRAVAILLE EN COLLABORATION AVEC TA CRÉATIVITÉ, ET NON COMME QUELQUE CHOSE QUI IMITE LES GENS. PEUX-TU DÉVELOPPER CETTE AFFIRMATION ? QUAND ET POURQUOI AS-TU COMMENCÉ À TRAVAILLER AVEC L'IA ?**

*FL: You see AI as an alien intelligence from another dimension that works in collaboration with your creativity, not as something that imitates people. Can you please expand on this statement? When and why did you start working with AI?*

**PAGE DE GAUCHE :  
#13 YUMA KISHI  
Man, 2021**  
Impression sur toile, 50 × 60 cm.

**8. YUMA KISHI :**  
L'idée d'interpréter l'IA comme une intelligence extraterrestre vient du fondateur de WIRED, Kevin Kelly. Selon lui, la technologie l'IA, représentée par le machine learning, se développe aujourd'hui comme un type d'intelligence complètement différent, qui ne se contente plus d'imiter les humains, de taguer des dizaines de milliers de photos en un instant ou de surveiller un parking 24 heures sur 24. En supposant que l'IA n'imité pas les humains, examinons ses caractéristiques. J'ai considéré qu'elle était exempte du sens commun et des préjugés des humains. Nous, les humains, sommes une forme de vie intelligente composée d'informations et de règles (entropie), mais ceux-ci s'accompagnent toujours des stéréotypes. Je crois qu'une intelligence qui pense selon des règles différentes des nôtres peut découvrir des idées en dehors de ces stéréotypes auxquels nous ne pouvons échapper, et qui nous feront faire des découvertes inattendues.

*The idea of interpreting AI as alien intelligence comes from WIRED founder Kevin Kelly. In his words, AI technology, as represented by machine learning, is now developing as a completely different kind of intelligence rather than imitating humans, tagging tens of thousands of photos in an instant or monitoring a parking lot 24 hours a day. Assuming that AI does not mimic humans, let's consider their characteristics. I thought of it as being free from the common sense and prejudices that humans have. We humans are an intelligent life form made up of information and rules (entropy), but with that always comes stereotypes. I believe that an intelligence that thinks by different rules than we do can discover ideas outside of these stereotypes that we can't escape, and that will give us unexpected discoveries.*

**FL : STUDIES OF COLLAGE OF PAINTINGS FOR HUMANITY EST UNE SÉRIE QUI EXPLORE LES CONCEPTS DE PERCEPTION HUMAINE ET DE RÉALITÉS D’UN AUTRE MONDE. TU AS UTILISÉ DES PEINTURES RELIGIEUSES DU 17E SIÈCLE, QUI COMPTENT PARMI LES ŒUVRES LES PLUS SPECTACULAIRES DE L’HISTOIRE DE L’ART OCCIDENTAL. QUEL EST LE RÔLE DE L’IA DANS CETTE SÉRIE ? AIDE-T-ELLE À VOIR DES CHOSES QUI, AUTREMENT, RESTERAIENT CACHÉES ?**

*FL: Studies of Collage of Paintings for Humanity is a series that explores the concepts of human perception and otherworldly realities. You used religious 17th century paintings, some of the most dramatic art made in the Western art history. What’s the role of AI in this series? Does it help to see things that would otherwise be left hidden?*

**YK :** Ton analyse est correcte. Je crois que l’histoire de l’art est l’histoire de l’accumulation des choix humains. C’est une collection précieuse d’œuvres qui ont été évaluées et qui ont résisté à l’épreuve du temps, comme celles qui ont été glorifiées par les autorités, celles qui reflètent l’époque, et celles qui ont atteint de nouvelles expressions innovantes. Mais il ne s’agit là que d’un choix humain. Derrière l’histoire, il y a toujours des ombres qui ne sont pas éclairées. Derrière ce portrait autoritaire et magnifique, quelles possibilités non choisies existaient ? Pour réfléchir à ces possibilités invisibles, l’IA de cette œuvre génère un visage humain alternatif.

*Your understanding is about right. I believe that art history is a history of the accumulation of human choices. It is a precious collection of works that have been evaluated and have withstood the scrutiny of the times, such as those that have been praised by the authorities, those that reflect the times, and those that have achieved innovative new expressions. But this is only a human choice. Behind history, there are always shadows that are not illuminated. Behind this authoritative and gorgeous portrait, what unchosen possibilities existed? To ponder such invisible possibilities, the AI in this work generates an alternative human face.*

**FL : COMMENT ENVISAGES-TU TES RECHERCHES DANS LE CONTEXTE PLUS LARGE DE L’HISTOIRE DE L’ART ? IL ME SEMBLE QUE TES TRAVAUX NE SE CONTENTENT PAS DE COMMENTER L’ART RÉALISÉ DANS LE PASSÉ, MAIS QU’ILS TENTENT ÉGALEMENT D’EXPLORER DE NOUVELLES FAÇONS DE COMPRENDRE L’ART RÉALISÉ AUJOURD’HUI ET MÊME À L’AVENIR.**

*FL: How do you see your research in the broader context of art history? It seems to me that your works not only comment upon art made in the past but also try to explore new ways to understand art made now and even in the future.*

**YK :** Il est difficile de donner une réponse claire à cette partie de la question, car c’est celle sur laquelle je fais actuellement des recherches à l’université. Mais lorsque j’essaie de répondre, comme je l’ai mentionné dans la question précédente, l’histoire de l’art est l’histoire des choix humains. Je pense qu’il est très précieux d’y apporter une intelligence différente de celle des humains.

*It’s hard to give a clear answer to this part of the question, as this is the part I’m currently researching at university. But when I try to answer, as I mentioned in the previous question, art history is the history of human choices. I believe that it is very valuable to bring intelligence that is different from that of humans into it.*



#14 YUMA KISHI  
Woman, 2021  
Impression sur toile, 50 x 60 cm.

**FL : DANS TES ŒUVRES, TU FAIS SOUVENT RÉFÉRENCE À L'HISTOIRE DE L'ART, DU LAND ART À L'IMPRESSIONNISME. PARFOIS, ON A L'IMPRESSION QUE TU REMETS EN QUESTION L'UNIVERSALITÉ DES CONCEPTS QUE LES ARTISTES DU PASSÉ EXPLORAIENT À LEUR ÉPOQUE TOUT EN EXPLORANT CERTAINS ASPECTS QUI VONT À L'ENCONTRE DE LA CULTURE NUMÉRIQUE CONTEMPORAINE. POURRAIS-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR LE RÔLE QUE JOUE L'HISTOIRE DE L'ART DANS TA PRATIQUE ?**

*FL: In your works you often refer to art history, from Land Art to Impressionism. Sometimes, it feels like you question the universality of the concepts artists of the past explored at the time by exploring certain aspects against contemporary digital culture. Could you tell more about what role does art history play in your practice?*

**9. Jan Robert Leegte :**  
Cette invention humaine : l'ordinateur en réseau, change complètement la donne. À mon avis, elle se classe au même rang que le langage, le feu et l'électricité. Dans mon travail, j'essaie de sonder aussi profondément que possible pour trouver une ontologie à cette machine totalement nouvelle. Et au lieu d'une approche théorique ou technique, je voulais construire une connaissance pragmatique, travailler dans une approche phénoménologique. J'ai donc décidé que la meilleure façon de le faire était de devenir un artiste. L'histoire de l'art est le langage ou le système de l'artiste, et je m'y réfère donc beaucoup pour comprendre l'ordinateur en réseau. Je ne le fais pas pour remettre en question les concepts de mes prédécesseurs, mais en les réitérant dans le domaine numérique, je peux voir ce qui se passe, en quoi cela diffère de la façon dont cela a fonctionné dans l'histoire, pour mieux comprendre ce avec quoi je travaille. L'histoire de l'art est une gigantesque boîte à outils qui m'aide à explorer l'inconnu.

*The human invention: the networked computer, is a complete game changer. It ranks up there with language, fire and electricity in my opinion. In my work I try to probe as deep as possible to find an ontology for this totally novel machine. And instead of a theoretical or technical approach, I wanted to build up an experiential knowledge, work in a phenomenological approach. So the best way to do this, I decided, was to become an artist. Art history is the language or system of being an artist, so I rely heavily on this to gain understanding of the networked computer. I do this not to question the concepts of my predecessors, but by reiterating them within the digital domain, I can see what happens, how it differs from how it worked in history, to gain understanding of what I am working with. Art history is a gigantic toolbox to help me explore the uncharted.*

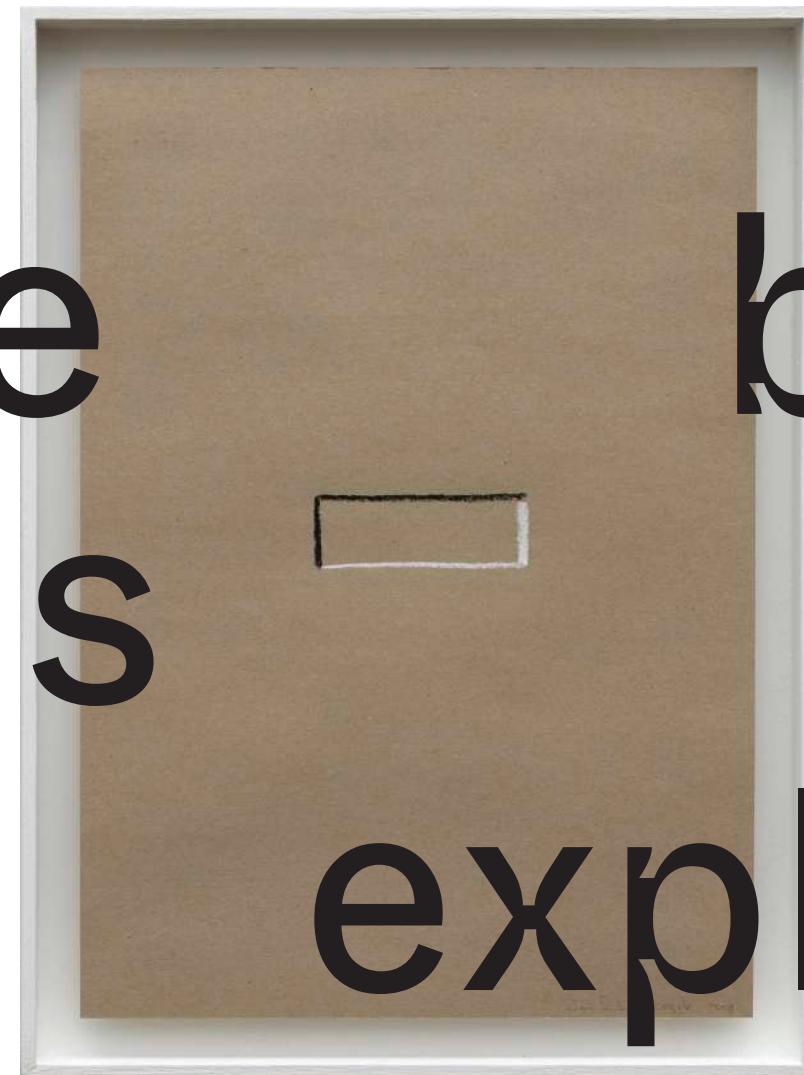
**FL : TA SÉRIE DE DESSINS AU PASTEL SUR PAPIER PRÉSENTE DES REPRÉSENTATIONS MINIMALISTES DE L'EFFET TRIDIMENSIONNEL UTILISÉ POUR LES TOUCHES NUMÉRIQUES DANS LES INTERFACES INFORMATIQUES. L'UTILISATION DU BLANC ET DU NOIR DÉCLENCHE UNE CERTAINE RÉACTION DES SENS DU SPECTATEUR D'UNE MANIÈRE QUI ME RAPPELLE LES ANCIENNES PEINTURES EN TROMPE-L'ŒIL MAIS AVEC UNE TOUCHENUMÉRIQUE.PEUX-TU NOUS DIRE COMMENT ET POURQUOI TU AS CRÉÉ CETTE SÉRIE ?**

*FL: Your series of drawings in pastel on paper show minimalist depictions of the three-dimensional effect used for digital buttons in computer interfaces. The use of white and black triggers a certain reaction in the senses of the viewer in a way that reminds me old trompe-l'œil paintings with a digital twist. Can you please tell about how and why you created this series?*

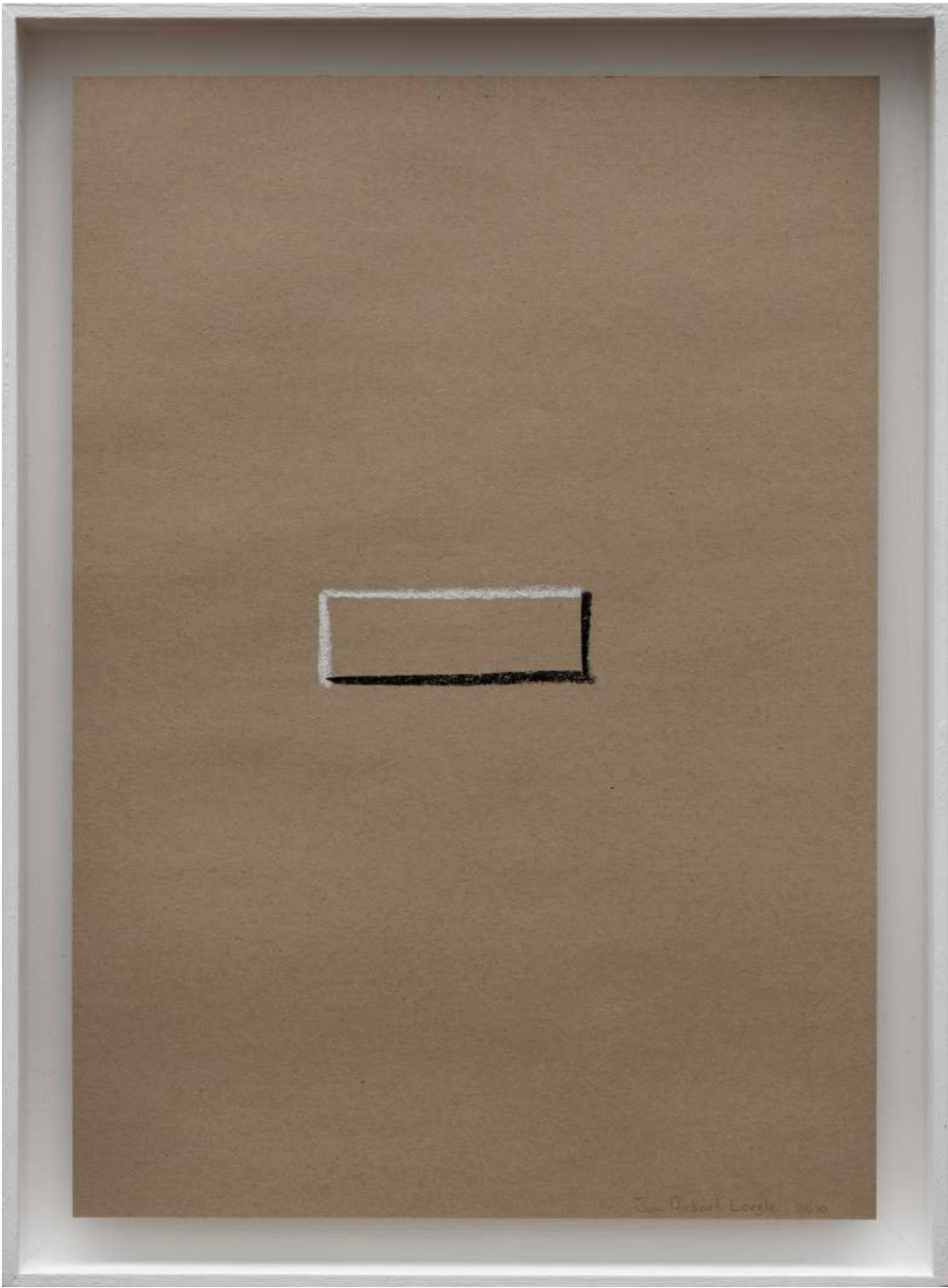
**JRL :** Les séries de pastels sur papier sont le résultat d'un travail sur l'esthétique et les matériaux des interfaces depuis plus de 20 ans. L'interface informatique utilise beaucoup de simulacres d'interface physique, de touches, d'interrupteurs, de boutons de radio, etc. Les interfaces des années 90 devaient être plus performantes, alors le fait de travailler avec un simple surlignage et une ombre créait une illusion haptique qui incitait l'utilisateur à réagir physiquement. J'avais étudié ce phénomène dans la culture alpine du sgraffito, un grattage dans du lait de chaux pour créer un support à deux tons. Ce procédé était utilisé pour imiter les ornements en pierre, suggérant la profondeur en utilisant la même astuce d'ombres et de lumières. Les dessins étaient une façon de relier cette culture d'interface entre la machine et le corps de l'utilisateur en relation avec le papier, mais aussi à l'histoire de l'art, en la reliant au dessin et à la peinture en clair-obscur. Sur le plan conceptuel, j'associe les deux couleurs au binaire : 1 / 0, on / off, blanc / noir, extérieur / intérieur, humain / machine.

*The pastel on paper series are a result of working with interface aesthetics and materials for the last 20+ years. The computer interface uses a lot of simulacra of physical interfacing, buttons, switches, radio buttons, etc. The interfaces of the 90's had to be more performance efficient, so working with a simple highlight and shadow created a haptic illusion that tricked the user into a physical response. I had looked into this phenomenon in the alpine culture of sgraffito, a scratching in whitewash to create a duo tone medium. This was used to mimic stone ornaments, suggesting depth using the same highlight / shadow trick. The drawings were a way to relate this interface culture between machine and user back to the body in relation to the paper, but also back into art history, relating it to chiaroscuro drawing and painting. Conceptually I relate the two colours to the binary; 1 / 0, on / off, white / black, outside / inside, human / machine.*

" L'histoire de l'art  
est une  
gigantesque boîte  
à outils qui  
m'aide à explorer  
l'inconnu. "



#16 JAN ROBERT LEEGTE,  
*Drawing of a Button (2), 2020*  
Pastel on Paper, 29,7 × 42 cm



#17 JAN ROBERT LEEGTE,  
*Drawing of a Button (1)*, 2020  
Pastel on Paper, 29,7 × 42 cm

**FL : TON INTÉRÊT POUR LA TECHNOLOGIE S'APPUIE SUR UNE VÉRITABLE COMPRÉHENSION DE LA MANIÈRE DONT ELLE EST AFFECTÉE PAR L'EXPÉRIENCE HUMAINE DU MONDE. DANS CERTAINS DE TES TRAVAUX, TU EXPLORES ET QUESTIONNES CE QUI N'EST PAS CENSÉ ÊTRE MIS EN ÉVIDENCE, À SAVOIR L'INTERFACE, EN Y DÉCELANT QUELQUE CHOSE DE BEAU. QUELLE EST TA RELATION AVEC LES OUTILS NUMÉRIQUES QUE TU UTILISES ?**

*FL: Your interest in technology is informed by a genuine understanding of how this is affected by the way humans experience the world. In some of your work you explore and question what is not meant to be highlighted, namely the interface, finding something beautiful in it. What's your relationship with the digital tools you use?*

**JRL :** L'ordinateur en réseau est ma muse. Je ne le considère pas comme un outil, mais comme un phénomène. Je travaille avec la machine pour la comprendre, mais aussi pour mieux me comprendre et comprendre le monde. Je ne suis pas très intéressé par le contenu que les personnes réalisent avec les ordinateurs ou les informations humaines, mais par les matériaux et les processus que la machine possède de manière unique. Naturellement, c'est un paradoxe, car la machine et tous les logiciels qu'elle contient sont fabriqués par l'homme. J'ai donc tendance à rechercher les éléments fonctionnels et à les mettre en évidence, afin de révéler la logique et le caractère unique de la matérialité de la machine. L'interface de l'ordinateur est un tout. Il n'y a que l'interface. Une personne a tendance à regarder le contenu, le côté outillé de l'expérience, mais l'interface est une performance en direct de données, une mise en scène de vidéos modélisées, de textes, d'images, de touches, etc. Je n'utilise pas les logiciels pour faire de l'art, je fais de l'art sur les logiciels.

*The networked computer is my muse. I don't see it as a tool, but a phenomenon. I work with the machine to understand it, but also to understand myself and the world better. I am not very interested in the content that people make with computers or human information, but in the material and processes the machine uniquely has. Naturally this is a paradox, as the machine and all the software in it are human made, therefore I tend to look into functional elements and highlight them, to reveal the logic and uniqueness of the materiality of the machine. The interface of the computer is everything. There is only the interface. A person tends to look at the content, the tooly side of the experience, but the interface is a live performance of data, staging simulated videos, texts, images, buttons etc. I don't use software to make art, I make art about software.*

| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | pal project                                                                                                             |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p><b>FL : EDGAR SARIN, POURRAIS-TU PARLER DE TON PROJET DE NFT ?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                         |
|                     | <p><i>FL: Edgar Sarin, could you tell us about your NFT project?</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                         |
|                     | <p><b>10. EDGAR SARIN :</b> Dans le cadre de l'exposition “Victoires (suite)” à la galerie Michel Rein, sept victoires ont été présentées. Une huitième est cependant en circulation. Elle sera, dans un premier temps, présentée emballée dans du kraft ; puis enterrée quelque part. Au moment de sa présentation, un NFT sera émis. Celui-ci sera le certificat de propriété de la huitième victoire. Le jour de la mort de Michel Rein, le NFT délivrera à son propriétaire la localisation de l’œuvre enterrée.</p> <p><i>For the exhibition “Victoires (suite)” at the Michel Rein gallery, seven victories were presented. However, an eighth one is in circulation. This Victoire will first be presented wrapped in kraft paper and then buried somewhere. At the time of its presentation, an NFT will be issued. This will be the certificate of ownership of the eighth Victoire. On the day of Michel Rein’s death, the NFT will deliver to its owner the location of the buried work.</i></p> | <p><b>#18 EDGAR SARIN</b><br/> <b>Victoire, huit, 2021</b><br/> Papier kraft, pastel à l'huile et techniques mixtes</p> |
|                     | <p><b>FL : POURRAIS-TU EXPLIQUER VOTRE CHOIX DE LIER UNE ŒUVRE PLASTIQUE À UN NFT ?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                         |
|                     | <p><i>FL: Could you explain your choice to link a plastic work to an NFT?</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                         |
|                     | <p><b>ES :</b> Il s'agit d'utiliser le NFT pour sa fonction première : celle de l'écriture dans un registre inviolable. Ici, au delà d'en être le certificat de propriété, le NFT remplit la fonction administrative donnant accès à l’œuvre, le moment venu.</p> <p><i>It is a question of using the NFT for its primary function: that of writing in an inviolable register. Here, beyond being the certificate of ownership, the NFT fulfills the administrative function giving access to the work, when the time comes.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                     |
| LIMINAL TERRITORIES |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | ISSUE #04                                                                                                               |
| questions/réponses  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 83                                                                                                                      |

FL : TA PRATIQUE ARTISTIQUE EST PROFONDÉMENT IMBRIQUÉE DANS VOTRE FORMATION EN SCIENCE DE L'INFORMATIQUE. COMMENT CETTE COMBINAISON INFLUENCE-T-ELLE LA MANIÈRE DONT TU RÉALISES TES ŒUVRES ?

FL: Your art practice is deeply intertwined with your background in computer science. How does this combination influence the way you make your works?

11. HELENA SARIN : C'est un développement relativement nouveau. Jusqu'à ce que je découvre les réseaux neuronaux, toutes mes créations étaient analogiques. Mais lorsque j'ai commencé à utiliser des systèmes d'apprentissage complexe dans le cadre de mon travail de consultant, j'étais suffisamment curieuse pour l'essayer dans ma propre démarche artistique et, accessoirement, j'avais des tas de photographies numériques provenant de mes missions de stylisme. Et avec l'AI Art", je suppose que mon processus artistique est similaire à mon processus de développement de logiciels.

It's a relatively new development. Up until I discovered neural networks all my art was analog. But when I started using deep learning systems for my consulting work I was curious enough to try on my own art and incidentally I had heaps of digital photographs from my feed styling gigs. And with AI Art I guess my artistic process is similar to my software development process.



#19 HELENA SARIN  
Lanternes Latents Rouges,  
La Danse Orientale, 2021  
Chain of AI models, trained on the artist's drawings and paintings

FL : LANTERNES LATENTS ROUGES, LA DANSE ORIENTALE EST INFLUENCÉE PAR LA VILLE DE PARIS, ET EN PARTICULIER SON HISTOIRE MULTICULTURELLE. DES FORMES ROUGES MODERNISTES SEMBLENT DANSER SUR UN FOND NOIR, CRÉANT UN MOUVEMENT RYTHMIQUE ET HYPNOTIQUE. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR CETTE ŒUVRE ?

FL: Lanternes Latents Rouges, La Danse Orientale is influenced by the city of Paris, and in particular its multicultural history. Modernist red shapes look like they are dancing against a black backdrop, creating a rhythmic, hypnotic movement. Can you tell more about this work?

HS : Beaucoup de Russes sont francophiles. À l'école, j'ai appris le français toute seule, juste pour pouvoir lire des romans français. Et l'art russe, surtout au tournant du XXe siècle, a été influencé par l'art français. L'exposition «Moscou - Paris, 1900-1930» a été l'un des événements les plus inoubliables de ma vie, jusqu'à aujourd'hui. Je suis heureuse que tu mentionnes les formes rouges et noires. J'appelle parfois mon style «GANstructivisim russe», et ce n'est qu'une demi plaisanterie : le langage visuel de l'avant-garde russe (Avant-GANdre si tu aimes les jeux de mots) était constitué de formes plates, de fortes diagonales dans les compositions géométriques et de l'utilisation de couleurs primaires vives (les couleurs primaires du NeuralBricolage : rouge, noir et blanc). Comme pour mes autres GANimations, ce travail a commencé par une seule image générée par mon modèle GAN, puis j'ai utilisé un ensemble de scripts logiciels en Python pour trouver des images similaires et les rassembler en un tout cohérent. Avant la vidéo finale, je contrôle impitoyablement le résultat des scripts - pour paraphraser Miles Davis - ce ne sont pas les images que vous jouez, ce sont celles que vous ne jouez pas.

Many Russians are francophiles. Back at school I learned French on my own just to be able to read French fiction. And Russian art, especially at the turn of the 20th century was influenced by French art. «Moscow - Paris, 1900-1930» exhibition was one of the most unforgettable events in my life, up to this day. I'm glad you mentioned red/black shapes - I sometimes call my style Russian GANstructivisim, and only half jokingly - the visual language of russian avant-garde (Avant- GANdre if you're for pun overload) was flat shapes, strong diagonals in geometric compositions, and use of bright primary colors (the primary colors of NeuralBricolage - red, black and white). As with my other GANimations this work started with a single frame generated by my GAN model - and then i used a bunch of software scripts in Python to find similar images to gather them into a coherent whole. Before the final video I ruthlessly curate the outcome of the scripts - to paraphrase Miles Davis - it's not the frames you play, it's the frames you don't play.



#19 HELENA SARIN  
*Lanternes Latentes Rouges,*  
*La Danse Orientale, 2021*  
Chain of AI models, trained on the artist's  
drawings and paintings



FL : LES ŒUVRES GÉNÉRÉES PAR L’IA COMME LANTERNES LATENTS ROUGES ET D’AUTRES QUE TU AS CRÉÉES AU FIL DES ANS ÉTABLISSENT UN PARALLÈLE ENTRE LA PRATIQUE DE LA RÉALISATION D’ANIMATIONS NUMÉRIQUES EN BOUCLE ET LES TECHNIQUES ARTISTIQUES QUI ONT PRÉCÉDÉ L’INVENTION DES ORDINATEURS. TON APPROCHE DES OUTILS NUMÉRIQUES SEMBLE TRÈS ANCRÉE DANS L’ART MODERNE DU DÉBUT DU 20E SIÈCLE, NOTAMMENT LE CUBISME DE BRAQUE ET L’EXPRESSIONNISME ALLEMAND. DANS QUELLE MESURE PENSES-TU QUE TA PRATIQUE S’INSCRIT DANS UN CADRE THÉORIQUE ET ESTHÉTIQUE PLUS LARGE QUE CE QUI EST GÉNÉRALEMENT DÉFINI COMME «ART DES NOUVEAUX MÉDIAS» ?

*FL: AI-generated works as Lanternes Latents Rouges and others you created over the years draw a parallel between the practice of making digital loop animations with art techniques that precede the invention of computers. Your approach to digital tools seems very much rooted in the early 20th century modern art, especially Braque’s Cubism and German Expressionism. To what degree do you feel your practice is framed within a broader theoretical and aesthetic framework than what is generally defined as “new media art”?*

**HS :** Je pense avoir partiellement répondu à cette question plus tôt. Mais aussi, beaucoup d’œuvres d’IA se ressemblent parce que les artistes utilisent les mêmes algorithmes et les mêmes ensembles de données pour l’entraînement des modèles. J’aime subvertir mes outils - c’est pourquoi j’appelle mon processus artistique un jeu de GANstruction. Et en tant qu’artisan, il est très intéressant pour moi de commencer et de terminer avec des artefacts physiques - en utilisant l’IA au milieu. Au début - mes peintures et mes dessins, à la fin - mes impressions d’art, mes céramiques et maintenant mes zoetropes

*I think I partially answered this question earlier. But also a lot of AI art looks the same because of artists using the same algorithms and the same datasets for model training. I like to subvert my tools - that’s why I call my artistic process a game of GANstruction. And as a crafts person it’s very interesting to me to start and end with physical artifacts - using AI in the middle. Start - my painting and drawings, end - fine art prints, ceramics and now zoetrope*

FILIPPO LORENZIN : PEUX-TU DÉCRIRE TA RELATION AVEC L’IA EN TANT QU’OUTIL DE CRÉATION ? DANS LA PLUPART DE TES ŒUVRES, TU CRÉES UN DIALOGUE ENTRE TES DONNÉES ET LES RÉACTIONS DE L’IA QUI SEMBLE NATUREL ET AUTHENTIQUE.

*FILIPPO LORENZIN: Can you describe your relationship with AI as a creative tool? In most of your works, you create a dialogue between your inputs and its feedback that feels natural, genuine.*

**12. AURÈCE VETTIER :**  
Ce qui me fascine dans l’intelligence artificielle (IA) et les technologies génératives, c’est qu’à partir d’un ensemble donné d’informations, qui dans mon cas peuvent être des textes, des images, des dessins, des sons ainsi que des éléments très personnels, il est possible de créer une forme quintessentielle de toutes ces données. Le résultat est probablement authentique, comme tu le dis, parce que les éléments d’entrée sont authentiques et intimes. L’intelligence artificielle ne fait pas de miracles et, comme Robbie Barrat l’a souvent dit, cette technologie ne peut être considérée comme un agent créatif. Cependant, il est possible d’avoir une certaine forme d’interaction avec les algorithmes, et je trouve que cette possibilité donne lieu à des explorations sans fin. Bien sûr, certains d’entre nous parlent de création avec des IA depuis plusieurs années déjà, alors que certains amis artistes s’en sont déjà lassés, de l’esthétique surtout. Du point de vue du processus, je ne m’intéresse pas à la technologie de l’IA elle-même, mais plutôt aux modalités d’interaction et de dialogue avec la machine. Dans les années 60 et 70, de nombreuses recherches avaient déjà été menées sur ce sujet par les pionniers de l’art génératif et il n’était pas question à l’époque, pour la plupart d’entre eux, que la machine remplace l’artiste. Dans mon cas, j’utilise le pouvoir génératif de multiples algorithmes pour générer une matière première extrêmement personnalisée. Puis, sur des critères subjectifs ou dans le cadre d’une seconde phase d’échange avec la machine, j’assemble cette matière première en un écosystème stable et distinctif. Tout cela prend beaucoup de temps : mon rapport aux technologies et notamment à l’IA est plutôt monacal et lent.

*What fascinates me about artificial intelligence (AI) and generative technologies is that starting from a given set of information, which in my case may be texts, images, drawings, sounds as well as highly personal elements, it is possible to create a quintessential form of all this data. The result is probably genuine, as you say, because the input elements are genuine and intimate. Artificial intelligence does not grant miracles and as Robbie Barrat has often said, this technology can not be considered as a creative agent. However, it is possible to have some kind of interaction with algorithms, and I find that this possibility gives rise to endless explorations. Of course, some of us have been talking about creating with AIs for several years already, and some artist friends have already grown tired of it, of the aesthetics especially. From a process perspective, I am not*

" Du point de vue du processus, je ne m'intéresse pas à la technologie de l'IA elle-même, mais plutôt aux modalités d'interaction et de dialogue avec la machine. "

*"From a process perspective, I am not interested in the AI technology itself – but rather the modalities of interactions and dialogues with the machine."*

interested in the AI technology itself - but rather the modalities of interactions and dialogues with the machine. In the 60s and 70s, a lot of research had already been carried out on this subject by the pioneers of generative art and there was no question at the time, for most of them, that the machine would replace the artist. In my case, I use the generative power of multiple algorithms to generate extremely custom raw material. Then, on subjective criteria or as part of a second phase of exchange with the machine, I assemble this raw material into a stable and distinctive ecosystem. All of this takes a lot of time : my relationship with technologies and especially AI is rather monacal and slow.

**FL : LE TRAVAIL QUE TU PRÉSENTES À LIMINAL TERRITORIES FAIT RÉFÉRENCE AUX RECHERCHES DE L'ARTISTE CONCEPTUEL HERMAN DE VRIES QUI A TENTÉ DE RECRÉER, PAR UNE OPÉRATION ARTISTIQUE, LES MÉCANISMES NATURELS FONDAMENTAUX D'UN POINT DE VUE QUI N'EST PAS NÉCESSAIREMENT HUMAIN. TON INTÉRÊT POUR L'IA SEMBLE CONSÉCUTIF À TON OBJECTIF D'EXPLORER QUELLES FORMES PEUVENT ÊTRE GÉNÉRÉES DANS LA NATURE, UNE RECHERCHE QUI VA AU-DELÀ DES OUTILS QUE TU DÉCIDES D'UTILISER DANS TES RECHERCHES. EN D'AUTRES TERMES, L'IA N'EST QU'UN DES NOMBREUX DISPOSITIFS À TA DISPOSITION POUR TON EXPLORATION. PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS SUR TON INTÉRÊT POUR LA GÉNÉRATION DE NOUVELLES FORMES ?**

*FL: The work you present at Liminal Territories refers to the research of conceptual artist Herman de Vries who tried to recreate, through the artistic operation, the fundamental natural mechanisms from a point of view that is not necessarily human. Your interest in AI seems consequential to your aim to explore what shapes can be generated in nature, a research that goes beyond the tools you decide to use in your research. In other words, AI is just one of the many devices at your disposal for your exploration. Can you expand on your interest in generating new shapes?*

**AV :** Dans un de ses ouvrages, Herman de Vries parle d'un échange entre le philosophe Gassendi, dont les écrits l'ont beaucoup influencé, et Descartes. Gassendi répond au célèbre «cogito ergo sum» de Descartes par la maxime «ambulo ergo sum». «Je marche donc je suis». Herman de Vries l'a gravée en or sur des rochers dans la région de Digne-les-Bains. Il affirme que la Nature est une œuvre d'art qui se suffit à elle-même. J'apprécie son refus de la notion de Land Art et la recherche du silence. «ambulo ergo sum». Pour exister, il faudrait donc expérimenter, plus que penser. Penser, expérimenter, exister. Ce triptyque qui semblait avoir une certaine stabilité jusqu'alors me semble fragilisé par l'émergence de nouvelles formes ou idées proposées par les algorithmes, ou l'essor du métavers. Les cent vingt-huit feuilles imaginaires que je montre sur mon grand tableau areal.collect(128) ne sont pas issues d'une récolte que j'aurais pu effectuer dans la nature, mais du rêve contrôlé

" L'intelligence artificielle ne fait pas de miracles et, comme Robbie Barrat l'a souvent dit, cette technologie ne peut être considérée comme un agent créatif. Cependant, il est possible d'avoir une certaine forme d'interaction avec les algorithmes, et je trouve que cette possibilité donne lieu à des explorations sans fin. "



#20 AURÈCE VETTIER  
**areal.collect(128), 2021**  
oil painting on canvas  
2,7m x 1,8m

| pal mag.            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | <p>d'une intelligence artificielle. Elles ne sont pas ordonnées par forme ou par couleur. La peinture elle-même a été réalisée par un artisan sous mon étroite direction. Il s'agit donc d'un objet très hybride. S'agit-il seulement d'une peinture ? Cependant, un nouveau type de vibration semble émerger. Ces plantes ne sont ni surréelles, ni surréalistes, ni irréelles. Aucun de ces qualificatifs ne convient, car ils ont déjà des significations différentes. Les feuilles viennent d'un autre monde. En mathématiques, tout ce qui n'est pas dans un espace E est un autre espace noté Ē. Dans notre cas, on pourrait dire que ces nouvelles formes pseudo-naturelles sont a-réelles, aréales. J'aime beaucoup ce mot. Et les «interstices aréaux» sont les zones ou les espaces fermés par les vaisseaux réticulés des feuilles.</p> <p><i>In one of his works, Herman de Vries speaks of an exchange between the philosopher Gassendi, whose writings have greatly influenced him, and Descartes. Gassendi responds to Descartes' famous «cogito ergo sum» with the maxim «ambulo ergo sum». «I walk therefore I am». Herman de Vries engraved it in gold on rocks in the region of Digne-les-Bains. He affirms that Nature is a work of art which is sufficient in itself. I appreciate his refusal of the notion of Land Art and the search for silence. «ambulo ergo sum». To exist, it would therefore be necessary to experiment, more than to think. To think, to experiment, to exist. This triptych which seemed to have a certain stability until then seems to me to be weakened by the emergence of new forms or ideas proposed by algorithms, or the rise of the metaverse. The hundred and twenty eight imaginary leaves that I show on my large painting areal.collect(128) are not derived from a harvest I could have carried out in nature, but from the controlled dream of an artificial intelligence. They are not ordered by shape or color. The painting itself was done by a craftsman under my close direction. It is thus a very hybrid object. Is it even a painting? However, there is a new type of vibration that seems to be emerging. These plants are neither surreal, surrealist or unreal. None of these qualifiers are suitable, as they already hold various different meanings. The leaves come from another world. In mathematics, everything that is not in a space E is another space noted Ē. In our case, we could say that these new pseudo-natural shapes are a-real, areal. I like this word very much. And «areal interstices» are the areas or spaces enclosed by the reticulate vessels of leaves.</i></p> | <p><b>FL : TU CONÇOIS SOUVENT TES ŒUVRES COMME DES RÉCEPTACLES CONTENANT DE NOMBREUX MESSAGES ET CODES, COMME S'IL S'AGISSAIT DE MONDES AUTONOMES QUI DEMANDENT AU SPECTATEUR DE DÉCHIFFRER LEURS SIGNIFICATIONS SECRÈTES. DANS QUELLE MESURE CONSIDÈRES-TU QUE TA PRATIQUE EST LIÉE À L'ALCHIMIE, DANS LA MESURE OÙ LES ALCHEMISTES TENTAIENT DE PURIFIER, DE FAIRE MÛRIRE ET DE PERFECTIONNER CERTAINS MATÉRIAUX ?</b></p> | <p><b>AV :</b> Tu sais probablement que de nombreux alchimistes n'étaient pas vraiment des alchimistes, comme Nicolas Flamel par exemple. En intelligence artificielle, il y a eu beaucoup de fantasmes et de désillusions aussi... Ce qui me fascine dans cette notion que tu évoques, c'est le rapport à la mort. La pierre philosophale, le Saint Graal des alchimistes, était un moyen de repousser l'échéance fatale de la mort. Je crois que chaque artiste, et chaque personne humaine sur Terre, rêve de laisser une trace, même infime, pour transcender cette échéance. J'espère donc que mes œuvres seront de tels vaisseaux, des capsules temporelles et aussi des prétextes pour faire vivre aux collectionneurs des aventures intéressantes dans le monde réel ou celui des données. C'est aussi la raison pour laquelle je produis peu d'œuvres en volume, mes coûts de production sont élevés et je travaille lentement. Malgré le fait qu'elles soient basées sur des données ou des informations virtuelles et éphémères, j'aimerais que les œuvres soient des objets de très grande qualité, autonomes et durables lorsqu'elles quittent l'atelier. De plus, il y a souvent des poèmes quelque part, qui leur servent de colonne vertébrale. Souvent, même après leur arrivée chez un collectionneur, je continue à les défendre, nous les présentons à des prix ou des concours d'art. Je mourrai un jour mais la vie de ces œuvres, je l'espère, ne sera jamais complètement terminée.</p> |
|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p><i>FL: You often conceive your works as vessels of many messages and codes, as if they were self-contained worlds that may ask the viewer to decipher their secret meanings. To what degree do you consider your practice connected to alchemy in that alchemists attempted to purify, mature, and perfect certain materials?</i></p>                                                                                     | <p><i>You probably know that many alchemists were not really alchemists, like Nicolas Flamel for example. In artificial intelligence, there have been a lot of fantasies and disillusion too... What fascinates me about this notion that you evoke is the relationship to death. The Philosopher's Stone, the holy grail of alchemists, was a means of postponing the fatal deadline of death. I believe that every artist, and every human person on Earth dreams of leaving a trace, however small, to transcend this deadline. So I hope that my works will be such vessels, time capsules and also pretexts to make collectors live interesting adventures in the real or data world. This is also the reason why I produce few works in volume, my production costs are high and I work slowly. Despite the fact that they are based on data or virtual and ephemeral information, I would like works to be objects of very high quality, autonomous and durable when they leave the workshop. Also, there are often poems somewhere, which serve as their backbone. Often, even after their arrival with a collector, I continue to defend them, we present them to art prizes or competitions. I will die one day but the life of these works, I hope, will never be completely finished.</i></p>                                                                                                                                                                                                       |
| LIMINAL TERRITORIES | questions/réponses                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 99                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |



annexe

| pal mag.                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                        | <div>BIOGRAPHIES</div> <div>DES ARTISTES EXPOSÉS</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <div>existing paintings and adjust them to more align with the machine’s understanding of what the nude human figure looks like. Barrat’s first show, “Infinite Skulls” a confrontation with French painter Ronan Barrot took place at the Avant Galerie Vossen in Feb 2019.</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <div>ROSANA</div> <div>ANTOLÍ</div> <div>(1981)</div> <div>  </div>   | <div> <div>JIM</div> <div>CAMPBELL</div> <div>(1973)</div> <div>  </div> </div> <div> <p>Rosana Antolí (UK/ES) est une artiste multidisciplinaire à la méthodologie performative. En 2015, elle obtient la maîtrise en performance du Royal College of Art de Londres. Le travail d’Antolí a été commandé entre autres par : Le musée Tate Modern, le palais CentroCentro Cibeles, le musée Pompidou ou la fondation Joan Miró. Sa pratique examine la poétique de la chorégraphie sociale, et elle travaille avec l’eau comme site d’échange, examinant le monde d’un point de vue féministe et plus fluide.</p> <p><i>Rosana Antolí (UK/ES) is a multidisciplinary artist with a performative methodology. In 2015, she obtained the MA in Performance from the Royal College of Art, London. Antolí’s work has been commissioned among others by: Tate Modern Museum, CentroCentro Cibeles Palace, Pompidou Museum, or Joan Miró Foundation. Her practice examines the poetics of social choreography, and she works with water as a site of exchange, understanding the world from a feminist and more fluid point of view.</i></p> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <div> <p>Jim Campbell (né en 1956 à Chicago) est un artiste contemporain basé à San Francisco, connu pour ses œuvres lumineuses constituées de LED. Campbell a commencé sa carrière artistique en réalisant des films, avant de se tourner vers la sculpture électronique en 1990. Puis à partir des années 2000 il commence à réaliser ses œuvres matricielles en LED si emblématiques. Son travail actuel allie le film, le son et les installations lumineuses en LED. Pionnier de la technologie informatique en tant que forme d’art, Campbell explore les distinctions entre la «connaissance» humaine et les «données» mathématiques à travers ses grilles de représentations pixellisées. Les œuvres de Campbell ont été exposées au Whitney Museum of American Art, au Metropolitan Museum of Art et dans d’autres musées importants.</p> <p><i>Jim Campbell (born 1956 in Chicago) is a contemporary San Francisco based artist who is known for his LED light works. Campbell began his artistic career in film making but switched to electronic sculpture in 1990 and started making his iconic LED matrix works in 2000. His current work combines film, sound, and LED light installations. A trailblazer in computer technology as art form, Campbell explores the distinctions of human «knowledge» and mathematical «data» through his LED grids of pixilated representations. Campbell’s work has been exhibited at the Whitney Museum of American Art, the Metropolitan Museum of Art, and other notable museums.</i></p> </div> |
| <div>ROBBIE</div> <div>BARRAT</div> <div>(1999)</div> <div>  </div> | <div> <div>CARLA</div> <div>GANNIS</div> <div>(1970)</div> <div>  </div> </div> <div> <p>Robbie Barrat est un jeune prodige de l’intelligence artificielle dont les projets repoussent les limites des réseaux neuronaux et du monde artistique traditionnel. Né à Dublin en 1999, il a grandi en Virginie occidentale. Il a travaillé chez NVIDIA, puis comme chercheur dans un laboratoire de bioinformatique à l’université de Stanford. Barrat explore une variété de domaines par le biais du machine learning et des GANs (réseaux adverses génératifs), notamment la mode, l’architecture et l’histoire de l’art. Barrat considère l’intelligence artificielle à la fois comme un moyen et comme un outil. Il s’intéresse à la façon dont la machine interprète d’une manière inexacte les données d’apprentissage. Dans son travail actuel, Barrat utilise des modèles génératifs pour «corriger» des peintures existantes et les ajuster afin qu’elles correspondent davantage à la compréhension qu’a la machine de l’apparence de la figure humaine nue. La première exposition de Robbie Barrat, «Infinite Skulls», une confrontation avec le peintre français Ronan Barrot, a eu lieu à l’Avant Galerie Vossen en février 2019.</p> <p><i>Robbie Barrat is a young AI prodigy whose projects push the boundaries of neural networks and the traditional art world. Born in Dublin in 1999, He grew up in West Virginia. He worked at NVIDIA, then as a researcher in a bioinformatics lab at Stanford university. Barrat explores a variety of domains through machine learning and GANs (generative adversarial networks), including fashion, architecture, and art history. Barrat considers A.I both as a medium and as a tool. His interest lies in how the machine misinterprets training material. In his current work, Barrat uses neural networks to “correct”</i></p> </div> | <div> <p>Carla Gannis est une artiste interdisciplinaire basée à Brooklyn, New York. Fascinée par la sémiotique numérique, Carla Gannis adopte une approche horror vacui dans sa pratique artistique, puisant son inspiration dans la communication en réseau, l’histoire de l’art et de la littérature, les technologies émergentes et la fiction spéculative. Actuellement, elle est professeur d’industrie à l’université de New York (NYU) dans le cadre du programme Integrated Design and Media, au département de Technology, Culture and Society de la Tandon School of Engineering.</p> <p><i>Carla Gannis is an interdisciplinary artist based in Brooklyn, New York. Fascinated by digital semiotics, Gannis takes a horror vacui approach to her artistic practice, culling inspiration from networked communication, art and literary history, emerging technologies and speculative fiction. Gannis’s work has appeared in exhibitions, screenings and internet projects across the globe.Currently, she is Industry Professor at New York University (NYU) in the Integrated Design and Media Program, Department of Technology, Culture and Society, Tandon School of Engineering.</i></p> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| LIMINAL TERRITORIES                                                                                                                                    | annexe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | ISSUE #04103                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

| pal mag.                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | pal project                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div><div>GUILDOR</div><div>(1983)</div><div></div></div>         | <p>Guildor est un artiste domicilié et ayant sa résidence fiscale à Milan, en Italie. Adoptant un humour ironique et une approche performative, son travail traite de l’intersubjectivité dans le contexte de la communication contemporaine, explorant les limites du langage et des frontières de la technologie tout en proposant une critique du système de classe et de ses normes. Après avoir obtenu une maîtrise en performance au Royal College of Art de Londres, ses recherches sur la manière dont la culture est façonnée par le langage et la technologie l’ont amené à travailler également comme auteur pour des intelligences artificielles.</p> <p><i>Guildor is an artist domiciled and with tax residence in Milan, Italy. Adopting wry humour and a performative approach, his work deals with intersubjectivity in the context of contemporary communication, exploring the limits of language and the boundaries of technology while also offering a critique of the class system and of its norms. After obtaining an MA in performance at the Royal College of Art in London, his research on how culture is shaped by language and technology brought him to also work as a writer for artificial intelligences.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <div><div>LUNA IKUTA</div><div>(1993)</div><div></div></div> | <p>Luna Ikuta est une artiste née à Tokyo, au Japon, et élevée à Los Angeles. Diplômée de la Rhode Island School of Design, sa formation en design industriel influence ses divers processus et son large style d’œuvres. L’artiste a un style à la fois élégant et expérimental qui allie l’artisanat et l’exploration des matériaux. Sa palette monochromatique met en évidence l’attention qu’elle porte à la texture et à la forme, tandis que le contexte de son travail suscite des dialogues réfléchis autour des thèmes nuancés de l’impermanence et de la nature cyclique de la vie et de la mort.</p> <p><i>Luna Ikuta is an artist born in Tokyo, Japan and raised in Los Angeles. Graduating from the Rhode Island School of Design, Ikuta’s industrial design background influences her diverse processes and a wide portfolio of works. The artist has an elegant yet experimental style blending craftsmanship with material explorations. Her monochromatic palette highlights her attention to texture and form while the context of her work provokes thoughtful dialogues around nuanced themes of impermanence and the cyclical nature of life and death.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <div><div>AURIEA HARVEY</div><div>(1971)</div><div></div></div> | <p>Auriea Harvey est une artiste qui produit des modélisations et des sculptures qui font le lien entre l’espace physique et l’espace numérique. Elle est la moitié du duo d’artistes Entropy8Zuper!/Tale of Tales/Song of Songs, connu pour ses travaux pionniers en matière d’art Internet, de jeux vidéo et de XR (Réalité étendue). Harvey vit à Rome et est professeur de jeux à la Kunsthochschule de Kassel. Les œuvres de l’artiste figurent dans les collections permanentes du Walker Art Center, du San Francisco Museum of Modern Art, de la collection Lot 555 NFT et de la Net Art Anthology de Rhizome. Ses jeux vidéo et ses œuvres en VR (Réalité virtuelle) ont connu un succès international, avec notamment des expositions au musée Tinguely de Bâle, au Victoria &amp; Albert Museum de Londres, au New Museum de New York et au ZKM de Karlsruhe.</p> <p><i>Auriea Harvey is an artist producing simulations and sculptures that bridge physical and digital space. She is half of the artist duo Entropy8Zuper!/Tale of Tales/Song of Songs, known for their pioneering works in Internet art, video games, and XR. Harvey lives in Rome and is a Professor of Games at Kunsthochschule Kassel. The artist’s work can be found in the permanent collections of the Walker Art Center, San Francisco Museum of Modern Art, the Lot 555 NFT collection, and Rhizome’s Net Art Anthology. Her video games and VR works have had international success, including exhibitions at the Tinguely Museum, Basel; the Victoria &amp; Albert Museum, London; the New Museum, New York; and ZKM, Karlsruhe.</i></p> | <div><div>JONO</div><div>(1986)</div><div></div></div>     | <p>Jonathan (Jono) Brandel est un graphiste et un programmeur informatique qui a remporté de nombreux prix. Il est issu d’un héritage mixte, c’est un Américain d’origine philippine et polonaise. En tant que tel, Jono associe des sujets spécifiques pour encadrer le processus créatif. Bien que les associations varient, son utilisation de la technologie donne un ton accessible aux objets et aux expériences qu’il produit. Titulaire d’un Bachelor Design   Media Arts, a Minor in Latin de l’université de Californie à Los Angeles et d’une maîtrise en nouveaux médias de l’École supérieure d’art de Paris, Jono a présenté son travail dans des festivals internationaux tels que TED, Sundance, Tribeca Film Festival, SIGGRAPH et le Japan Media Arts Festival. Il est actuellement membre de NEW INC, l’incubateur d’art, de design et de technologie du New Museum.</p> <p><i>Jonathan (Jono) Brandel is an award winning graphic designer and computer programmer. He comes from mixed heritage, an American of Filipino and Polish descent. As such Jono pairs distinct subjects to frame the creative process. While pairings vary, his use of technology makes for an accessible tenor to the objects and experiences he produces. With a Bachelor’s in Design   Media Arts, a Minor in Latin from the University of California, Los Angeles, and a Master of Fine Arts in New Media from Paris College of Art, Jono’s work has been shown at international festivals including TED, Sundance, Tribeca Film Festival, SIGGRAPH, and the Japan Media Arts Festival. He is currently a member of NEW INC, the New Museum’s art, design, and technology incubator.</i></p> |
| LIMINAL TERRITORIES                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | annexe                                                                                                                                          | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 105                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

SASHA  
KATZ

(1988)



Sasha Katz est une artiste 3d, vivant à Athènes. Elle est née et a grandi à Moscou. Elle est diplômée de la British Higher School of Art and Design, avec une spécialisation en illustration, domaine à travers lequel elle a beaucoup expérimenté et cherché à se trouver en tant qu’artiste. Pendant ses études et après l’obtention de son diplôme, elle a travaillé comme conceptrice éditoriale pour un magazine de voyage. Après avoir quitté son emploi à plein temps, elle est entrée dans le monde de la 3D et s’est concentrée sur l’amélioration de ses compétences en 3D et a continué en parallèle à chercher sa propre voix. Durant cette période, pendant la recherche de son identité artistique, elle a rencontré différents styles qui l’ont influencée mais rien d’extrêmement durable. En 2018, elle a déménagé de Moscou à Athènes et a commencé à travailler avec des corps humains en 3d. Dans ses œuvres les plus récentes, Sasha explore la sensualité féminine en 3d. Elle dépeint une tendresse délicate aux côtés d’une fragilité physique qui deviennent des outils pour exprimer son amour infini pour les femmes. Ses créations ont été présentées dans le monde entier dans le cadre de nombreuses expositions collectives. Sélection de publications : Juxtapoz, It’s Nice That, I-D Vice, Paper Journal, Vogue Italia. Sélection de collaborations : Burberry, Converse, Laura Strambi, Vogue Talents.

*Sasha Katz is a 3d artist, based in Athens. She was born and raised in Moscow. Graduated from the British Higher School of Art and Design majoring in illustration where she experimented a lot and sought to find herself as an artist. During her studies and after graduation she worked as an editorial designer for a travel magazine. After quitting full time job she entered the world of 3d and focused herself on improving her skills in 3d and continued to search for her own voice. In that period during the search for her artistic identity she came across different styles which influenced her but nothing extremely lasting. In 2018 she moved from Moscow to Athens and started working with human bodies in 3d. In her most recent works Sasha is exploring female sensuality in 3d. She portrays a delicate tenderness alongside a physical fragility that become tools to express her endless love for women. Her creations have been presented worldwide in numerous group exhibitions. Selected publications: Juxtapoz, It’s Nice That, I-D Vice, Paper Journal, Vogue Italia. Selected collaborations: Burberry, Converse, Laura Strambi, Vogue Talents.*

YUMA  
KISHI

(1993)



Yuma Kishi considère l’IA non pas comme quelque chose qui imite les personnes, mais comme une intelligence étrangère venue d’une autre dimension. En installant cette intelligence dans son propre corps et en la prêtant comme substitut, il crée des œuvres dans lesquelles l’intelligence numérique et le corps analogique sont toujours placés dans une relation parallèle. Dans ses œuvres, il emprunte souvent des motifs à l’histoire de l’art, qu’il combine de manière déformée avec la technologie pour évoquer un sentiment chez le spectateur de dislocation momentanée dans la conscience qu’il a de lui-même et du monde qui existe ici et maintenant. Son travail a été présenté dans NIKE et VOGUE, et il est actif dans de nombreux domaines.

*Yuma Kishi considers AI not as something that imitates people, but as an alien intelligence from another dimension, and by installing this intelligence in his own body and lending it as a substitute, he creates works in which the digital intelligence and the analog body are always placed in a parallel relationship. In his works, he often borrows motifs from past art history, which are distortedly combined with technology to evoke a sense of momentary dislocation in the viewer’s awareness of the self and the world that exists in the here and now. His work has been featured in NIKE and VOGUE, and he is active in a variety of fields.*

PAUL  
PFEIFFER

(1966)



Paul Pfeiffer (né en 1966 à Honolulu, Hawaï) est un sculpteur, photographe et vidéaste américain. Décrit par l’artiste pair Gregory Volk comme un habile manipulateur des médias populaires, des images et de la technologie vidéo. Paul Pfeiffer recrée le langage visuel du spectacle pop pour explorer la façon dont les images médiatiques façonnent notre perception du monde et de nous-mêmes. Travaillant la vidéo, la photographie, la sculpture et le son, il est attiré par des événements organisés pour des publics de masse (événements sportifs en direct, tournées de concerts dans des stades, jeux télévisés, photos glamour de célébrités), qu’il échantillonne et réédite méticuleusement pour exposer le vide troublant qui les sous-tend. De l’hyperréalité de la retouche photographique et de l’effacement numérique à la répétition sans fin de boucles vidéo, sa maîtrise de la postproduction lui permet de magnifier les aspects irréels de l’existence contemporaine dans laquelle les corps deviennent des sites d’observation saturée, et où la violence en tant que divertissement flirte avec le nationalisme, la religion et les mythes anciens. Il expérimente également au niveau du format et de l’échelle de ses œuvres ; ses installations audiovisuelles immersives cohabitent fréquemment dans ses expositions avec des objets fétiches portables. Par sa pratique, Paul Pfeiffer veut refléter et intensifier la condition existentielle du spectateur en tant que consommateur, en estompant de façon perverse la frontière entre le voyeurisme et la contemplation.

| pal mag.                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | pal project                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                       | <p>Il est actuellement représenté par la galerie Paula Cooper à New York, la galerie Carlier   Gebauer à Berlin, la galerie Perrotin à Paris et la galerie Thomas Dane à Londres.</p> <p><i>Paul Pfeiffer (born 1966 in Honolulu, Hawaii) is an American sculptor, photographer and video artist. Described by peer artist Gregory Volk as a clever manipulator of popular media, images and video technology. Paul Pfeiffer recasts the visual language of pop spectacle to investigate how media images shape our perception of the world and ourselves. Working in video, photography, sculpture, and sound, he is drawn to moments intended for mass audiences (live sports events, stadium concert tours, televised game shows, celebrity glamour shots), which he meticulously samples and re-edits to expose an uncanny emptiness underneath. From the hyperreality of photo retouching and digital erasure to the endless repetition of video loops, his mastery of postproduction allows him to magnify the surreal aspects of contemporary existence, where bodies become sites of saturated observation, and violence-as-entertainment flirts with nationalism, religion, and ancient myth. While he also experiments with the format and scale of his works, immersive audiovisual installations often cohabit with portable fetish objects in his exhibitions. Throughout his practice, Pfeiffer seeks to reflect and heighten the existential condition of the viewer as consumer by perversely blurring the boundary between voyeurism and contemplation. He is currently represented by Paula Cooper Gallery in New York City; carlier   gebauer in Berlin, Germany; Galerie Perrotin in Paris and Thomas Dane Gallery in London, UK.</i></p> | <p><i>Jan Robert Leegte (born 1973, The Netherlands) is one of the first Dutch artists to work on and for the Internet since the 1990s. In 2002, he shifted his main focus to implementing digital materials in the context of the physical gallery space, aiming to bridge the online art world with the gallery art world, making prints, sculpture, installations, drawings, and projections, connecting to historical movements like land art, minimalism, performance art, and conceptualism. As an artist Leegte explores the position of the new materials put forward by the (networked) computer. Photoshop selection marquees, scrollbars, Google Maps, code, and software are dissected to understand their ontological nature. Leegte lives and works in Amsterdam. His work has been exhibited internationally (Whitechapel Gallery, Stedelijk Museum Amsterdam, ZKM Karlsruhe, van Gogh Museum, Centre Pompidou, Museum Ludwig Budapest). He is currently represented by Upstream Gallery Amsterdam. Jan Robert Leegte lives and works in Amsterdam, the Netherlands.</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p><b>JAN ROBERT LEEGTE</b><br/><i>(1973)</i></p>  | <p>Jan Robert Leegte (né en 1973 aux Pays-Bas) est l'un des premiers artistes néerlandais à travailler sur et pour Internet depuis les années 1990. En 2002, il s'est concentré sur l'intégration de données numériques dans le contexte de l'espace physique des galeries, dans le but de jeter un pont entre le monde de l'art en ligne et celui des galeries. Pour ce faire, il a réalisé des impressions, des sculptures, des installations, des dessins et des projections, en se rapprochant de mouvements historiques tels que le land art, le minimalisme, l'art de la performance et le conceptualisme. En tant qu'artiste, Leegte explore les nouvelles possibilités mises en avant par l'ordinateur (en réseau). Les outils de sélection Photoshop, les barres de défilement, Google Maps, le code et les logiciels sont disséqués pour comprendre leur nature ontologique. Leegte vit et travaille à Amsterdam. Son travail a été exposé au niveau international (Whitechapel Gallery, Stedelijk Museum Amsterdam, ZKM Karlsruhe, van Gogh Museum, Centre Pompidou, Museum Ludwig Budapest). Il est actuellement représenté par l'Upstream Gallery d'Amsterdam. Jan Robert Leegte vit et travaille à Amsterdam, aux Pays-Bas.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>Né en 1989 à Marseille (France). Vit et travaille à Paris (France). Son travail témoigne de la recherche formelle d'une harmonie politique et environnementale, dont l'homme serait le catalyseur. Edgar Sarin a été remarqué pour son travail sur la ruine génératrice et pour son questionnement sur l'espace d'exposition. Il établit, il y a quelques années, qu'il s'agit de considérer le spectateur à partir du moment où il cesse de l'être ; s'inscrivant ainsi dans une lignée méditerranéenne de la conception de l'œuvre d'art. Son travail est ainsi élaboré par porosité avec l'environnement. Il défend une démarche qui privilégie l'apprentissage du monde et de la matière - une forme raisonnée du geste créatif - qu'il développe dans un corpus sculptural pluriel et précis. En 2016, Edgar Sarin a reçu le prix Révélations EMERIGE, un événement dont la galerie Michel Rein était partenaire. Le travail d'Edgar Sarin a été exposé au Collège des Bernardins (Paris), au Centre de Création Contemporaine Olivier Debré (CCCOD Tours), dans le cadre de la Nuit Blanche 2018 (Paris) et à la Konrad Fischer Galerie (Berlin). Il présente actuellement une exposition personnelle objective : société au Centre d'Art Contemporain Chanut jusqu'au 11 juillet 2021. Il fait partie de l'exposition collective Napoleon ? Encore ! (cur. Eric de Chasse) au Musée de l'armée. Edgar Sarin est également cofondateur, avec Mateo Revillo et Ulysse Geissler, du groupe de recherche La Méditerranée avec lequel il organise des expositions collectives.</p> <p><i>Born in 1989 in Marseille (France). Lives and works in Paris (France). His work bears witness to the formal search for a political and environmental harmony, of which man would be the catalyst. Edgar Sarin has been noticed for his work on the generating ruin and for his questioning of the exhibition space. He establishes, a few years ago, that it is a question of considering the spectator from the moment when he stops being one; thus inscribing himself in a Mediterranean lineage of the conception of the work of art. His work is thus elaborated by porosity with the environment. He defends an approach that favors learning about</i></p> |
| LIMINAL TERRITORIES                                                                                                                   | ISSUE #04                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 109                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

*the world and the material - a reasoned form of the creative gesture - which he develops in a plural and precise sculptural corpus. In 2016, Edgar Sarin received the EMERIGE Revelations Award, an event for which our gallery was a partner. Edgar Sarin's work has been exhibited at the Collège des Bernardins (Paris), Centre de Création Contemporaine Olivier Debré (CCCOD Tours), as part of the Nuit Blanche 2018 (Paris) and at Konrad Fischer Galerie (Berlin). He is currently presenting a solo exhibition objective: société at the Centre d'Art Contemporain Chanot until July 11, 2021. He is part of the group exhibition Napoleon? Encore! (cur. Eric de Chassey) at the Musée de l'armée. Edgar Sarin is also co-founder, with Mateo Revillo and Ulysse Geissler, of the research group La Méditerranée with which he organizes group exhibitions.*

HELENA  
SARIN  
*(1989)*



Artiste visuelle et ingénieur informatique, Helena Sarin a toujours travaillé avec des technologies de pointe pour des entreprises de la tech. Parallèlement, elle a travaillé pour des commandes en utilisant l'aquarelle et le pastel, ainsi que dans le domaine des arts appliqués, comme le stylisme et la photographie de mode, d'aliments et de boissons. Mais l'art et les logiciels ont suivi des voies parallèles dans sa vie, tout son art étant analogique, jusqu'à ce qu'elle découvre les GAN (Generative Adversarial Networks).

*Visual artist and software engineer Helena Sarin has always worked with cutting-edge technologies for tech companies. At the same time, she has done commission work in watercolor and pastel, as well as in the applied arts like fashion, food, and drink styling and photography. But art and software ran as parallel tracks in her life, all her art being analog, until she discovered GANs (Generative Adversarial Networks). Since then generative models became her primary medium. She is a frequent speaker at ML/AI conferences, in the last two years delivering invited talks at MIT, Eyeo Festival, Library of Congress, Capitol One, Adobe Research, CMU, TEDx Konstanz. Her artwork was exhibited at AI Art exhibitions in Zurich, Dubai, Oxford, Shanghai, Miami, Zaragoza, Lutz, and was featured in number of publications including twice in "Art In America" magazine. She published an artist book "The Book of GANesis" that was immediately sold out, "GANcommedia Erudita" that was exhibited in Nvidia AI Art Gallery last fall, and now working on "The Book of #veGAN". GANimations is her recent focus.*

AURÈCE  
VETTIER  
*(2019)*

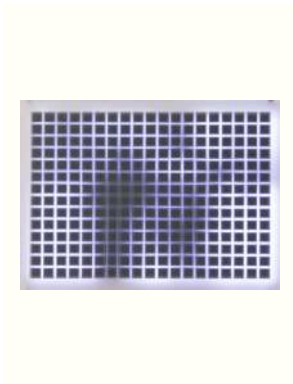


aurèce vettier est un collectif fondé en 2019 par Paul Mouginot. Il vise à repousser les limites de processus créatifs multiples, combinant recherche formelle, algorithmique, poésie et artisanat d'art. La pratique se déploie sur de nombreux media en les poussant dans leurs retranchements, de la sculpture de bronze au NFT. Elle permet la création d'un écosystème hybride, de l'ordre de l'«a-réal», fruit d'inlassables allers-retours entre notre monde tangible et l'espace de la donnée.

*aurèce vettier is a collective founded in 2019 by Paul Mouginot. It aims to push the boundaries of multiple creative processes, combining formal research, algorithmic, poetry and craft. The practice deploys on many media by pushing them to their limits, from bronze sculpture to NFT. It allows the creation of a hybrid ecosystem, of the order of the «a-real», fruit of tireless back and forth between our tangible world and the space of the data.*



#1



#3



#6



#8



#2



#5



#4



#7



#9



#10

**#1 ROSANA ANTOLÍ**  
**Instructions to Kiss, 2016**  
Video, digital, 3'53", HD, sound, color.  
Edition of 3 plus 1 AP  
Commissioned by UV Estudios,  
Buenos Aires

**#2 ROBBIE BARRAT**  
**L-System HTML Study, 2021**  
ASCII flower on 17 inch CRT screen  
connected to nanocomputer with  
trackpad

**#3 JIM CAMPBELL**  
**Untitled (Street Scene), 2006**  
1064 LEDs, treated Plexiglas and  
vinyl diffusion screen  
24 x 18 1/4 x 2 1/2 in.  
This work is number one from  
an edition of three.

**#4 CARLA GANNIS**  
**Paradise is in the Details,**  
**2018-2019**  
3D print with copper overlay and  
custom-made cloth dresses  
11' x 4.8' x 5' - Edition of 1 plus 1 AP

**#5 CARLA GANNIS**  
**Afternoon Delight, 2018-2019**  
3D print with copper overlay and  
custom-made cloth  
11' x 4.8' x 5' - Edition of 1 plus 1 AP

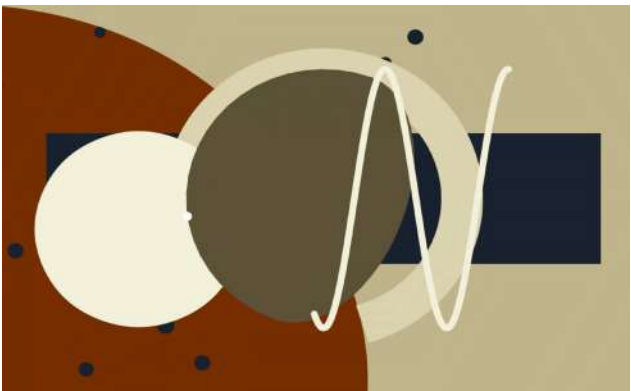
**#6 CARLA GANNIS**  
**The Chimera Series #03, 2019**  
3D print with copper overlay and  
custom-made cloth dresses  
11' x 4.8' x 5' - Edition of 1 plus 1 AP

**#7 GUILDOR**  
**IRL is what happens to**  
**you while your life is busy**  
**buffering, 2017**  
Video - Edition of 3 plus 3 AP

**#8 AURIEA HARVEY**  
**The Mystery v3, 2021**  
printed resin, bronze, epoxy clay,  
muslin, wax, pigment  
40 x 16,7 x 15,7 cm

**#9 AURIEA HARVEY**  
**The Mystery v3-dv2, 2021**  
(ghost, glass, gold), GLB model  
in HTML environment, custom  
cursors, AR  
Dimensions variable (landscape)  
1 of 1

**#10 LUNA IKUTA**  
**Diphylleia : Matilija Poppy 3, 2021**  
Matilija Poppy in resin  
5"x5"x1



#11



#13



#16



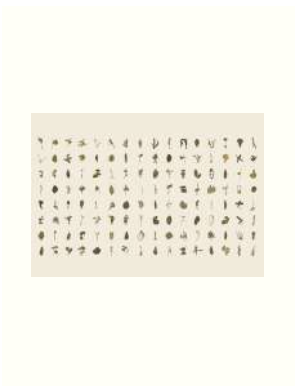
#19



#14



#17



#20



#12



#15



#18

**#11 JONO**  
**Sound Design : Lullatone**  
Sound Design : Lullatone  
Touchscreen

**#12 SASHA KATZ**  
**Eros the Bittersweet, 2021**  
Canvas mounted on wooden frame  
60x75cm

**#13 YUMA KISHI**  
**Man, 2021**  
Canvas mounted on wooden frame  
50x60cm

**#14 YUMA KISHI**  
**Woman, 2021**  
Canvas mounted on wooden frame  
50x60cm

**#15 PAUL PFEIFFER**  
**Burial at Sea, 2004**  
digital video loop and chromed 13 inch  
television/DVD combination  
35,6 x 38,1 cm

**#16 JAN ROBERT LEEGTE**  
**Drawing a Button (1), 2020**  
Pastel on paper  
29.7 x 42 cm

**#17 JAN ROBERT LEEGTE**  
**Drawing a Button (2), 2020**  
Pastel on paper  
29.7 x 42 cm

**#18 EDGAR SARIN**  
**Victoire, huit, 2021**  
kraft paper, oil pastel and mixed  
media.  
146x125x13cm

**#19 HELENA SARIN**  
**Lanternes Latents Rouges,**  
**La Danse Orientale**  
**(Orient), 2021**  
Printed strip inside a zoetrope  
Chain of AI models, trained on the  
artist's drawings and paintings.  
Zoetrope: 9'x9'  
Strip: 2'x25'

**#20 AURÈCE VETTIER**  
**Areal.collect(128), 2021**  
Oil painting on canvas  
2,7m x 1,8m

**DATE DE PUBLICATION :**  
**05 octobre 2021**

## GRAPHISME

*graphic design*

Conception : Aurore Seguin & Morgane Meunier

## COPYRIGHT

*copyright*

Visuel de l'exposition LIMINAL TERRITORIES

## CONTRIBUTEUR

*contributor*

Filippo Lorenzin : rédaction  
Edouard Legeay : retranscription des interviews

## ÉDITEUR

*editor*

pal project

LIMINAL TERRITORIES

**ISBN : 978-2-9565946-4-2**

**pal project**

**pal project** est une galerie d'art émergent située au 39 rue de Grenelle dans le paisible 7<sup>e</sup> arrondissement. Créée par **P**ierre et **A**lexandre **L**orquin, pal project est l'œuvre d'une troisième génération de galeristes qui souhaite prolonger, réinventer et développer l'aventure familiale dans l'art de leur temps.

Volontairement libre et expérimentale, la programmation de la galerie propose des projets forts et ambitieux accompagnés d'un travail d'édition soigné afin de prolonger et de pérenniser le propos développé.

Prochaine exposition : Néféli Papadimouli  
Commissariat : Violette Morisseau  
Novembre 2021

**mardi – samedi**  
**11h – 13h | 14h – 19h**

**39 rue de Grenelle**  
**75007 Paris**

**+33 9 84 01 69 85**  
**info@pal-project.com**



